世界动画史

THE WORLD HISTORY OF ANIMATION

史蒂芬·卡瓦利耶◎著
STEPHEN CAVALIER

中央编译出版社
CCTP Central Compilation & Translation Press
全国百佳图书出版单位

The World History of Animation

Stephen Cavalier

艺术本身就是一种夸张。

——**奥斯卡·王尔德**

1536163

J909.1
035

CS1709056

世界动画史

史蒂芬·卡瓦利耶◎著

陈功◎译

J909.1
035

中央编译出版社
CCTP Central Compilation & Translation Press
全国百佳图书出版单位

重庆师大图书馆

图书在版编目（CIP）数据

世界动画史 / (英) 卡瓦利耶 (Cavalier,S.) 著；陈功译.
--北京：中央编译出版社，2012.9
(图文馆)
ISBN 978-7-5117-1498-5
Ⅰ. ①世… Ⅱ. ①卡… ②陈… Ⅲ. ①动画片-电影史-世界 Ⅳ. ①J909.1
中国版本图书馆CIP数据核字(2012)第202561号

Original title: The World History of Animation
Copyright © RotoVision SA
Chinese translation copyright © Central Compilation & Translation Press
Stephen Cavalier has asserted his moral right to be identified as the Author of this Work in accordance with the Copyright Designs and Patents Act 1988.

世界动画史

出 版 人：刘明清
出版统筹：谭 洁
责任编辑：张维军
执行编辑：饶莎莎
责任印制：尹 珺
出版发行：中央编译出版社
地　　址：北京西城区车公庄大街乙5号鸿儒大厦B座（100044）
电　　话：（010）52612345（总编室）（010）52612342（编辑部）
（010）66161011（团购部）（010）52612332（网络销售）
（010）66130345（发行部）（010）66509618（读者服务部）
网　　址：www.cctphome.com
印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
成品尺寸：228毫米×260毫米　26印张
版　　次：2012年9月北京第1版
印　　次：2012年9月第1次印刷
定　　价：198.00元

本社常年法律顾问：北京市吴栾赵阎律师事务所律师　闫军　梁勤

目录

006 序（西维亚·乔迈）

008 引言

012 世界动画简史

034 1900年之前：动画的起源

044 1900－1927：动画电影的实验时代

094 1928－1957：动画电影的黄金时代

168 1958－1985：电视时代

262 1986－2010：数字时代

394 动画资源库

396 术语表

401 奥斯卡获奖作品

402 动画书籍与网站

404 索引

414 图片来源

416 致谢

序

西维亚·乔迈（Sylvain Chomet）

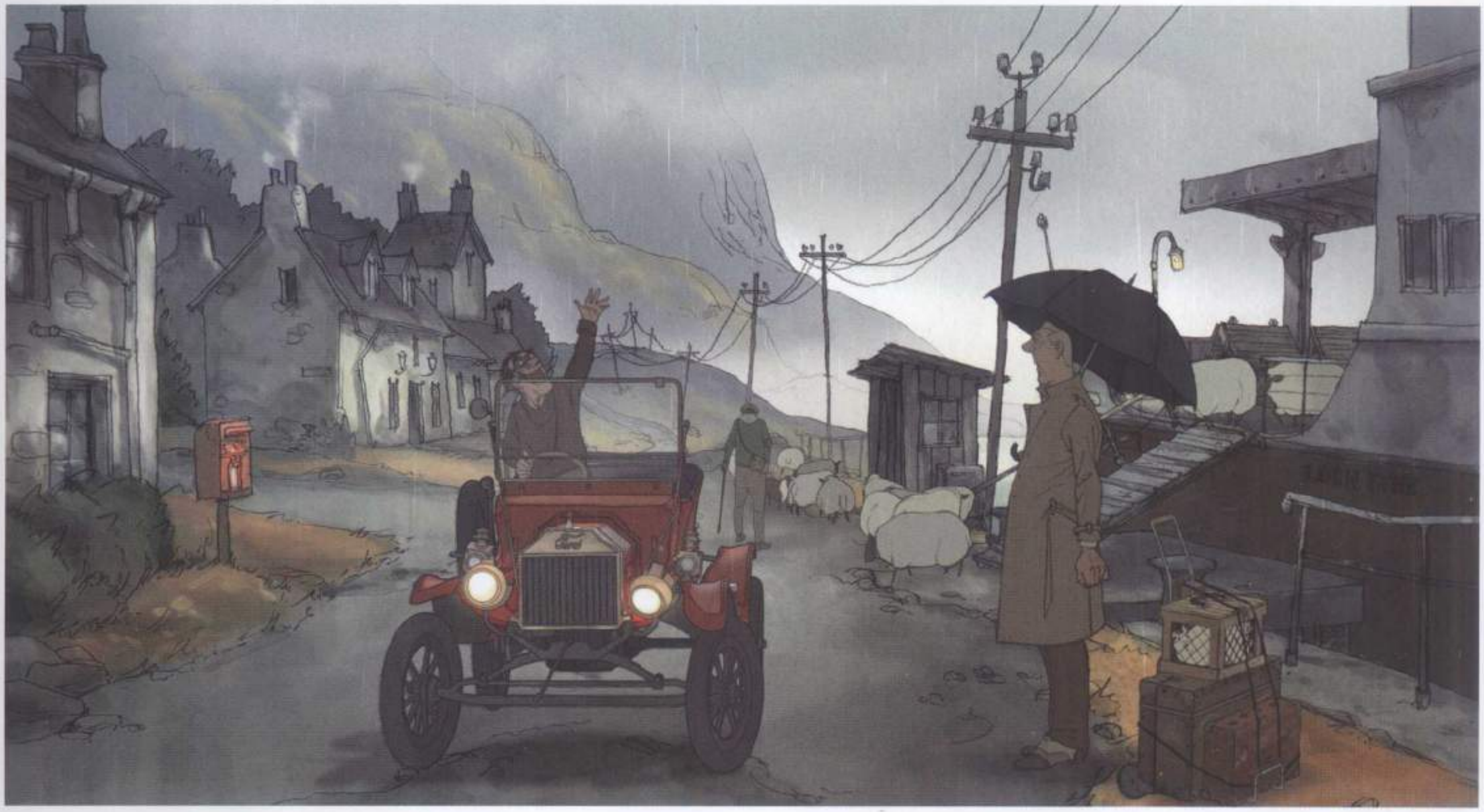
我从小就希望能收到这样一本书作为圣诞礼物，它把海量的动画艺术、风格类型以及技巧尽收囊中。只要你闲暇之余喜欢画画，哪怕只是信手涂鸦，都会对这本书爱不释手。

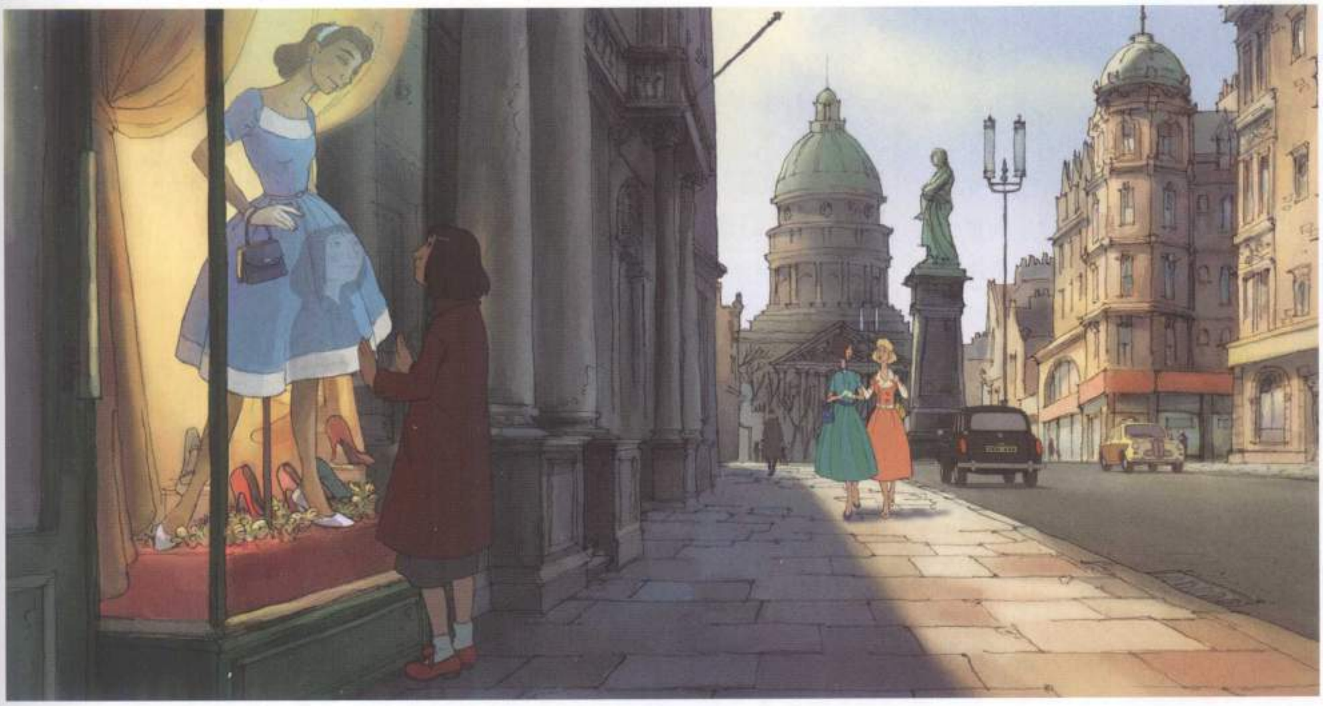
小时候，动画对我来说就像星星一样遥不可及。这是一门只有遥远国度的魔法师才擅长的法术，它能给古老的绘画艺术赋予全新的生命。作为一个60年代生人，年少时的我心中的魔法师就是迪士尼的“九元老”，而那个遥远的国度便是迪士尼公司总部所在地伯班克。当年我沉迷于他们的《森林王子》（The Jungle Book）、《101斑点狗》（One Hundred and One Dalmatians），还有《猫儿历险记》（The Aristocats）等经典作品。也许你会觉得我的童年还不错，其实一点儿也不，毕竟我生在离迪士尼千里之外的法国……

于是我开始把自己对绘画的热情倾注在画漫画上，但我心中仍有挥之不去的失落感，我知道我真正想做的其实还是动画。

我的人生转机出现在80年代中期的一个深夜，我和同事们白天在伦敦的动画工作室里埋头做广告，晚上才有空做我们自己的项目。当晚我用十二张线条草图拍了一段大胡子老人演奏手风琴的动画。然后他动起来了！他活起来了！这简直是魔法，真正的魔法！绝不是那种你知道手法就会表演的小把戏！它总能

《魔术师》
2010





《魔术师》
2010

把你深深吸引，却又不被你看出半点破绽。这就是“动画”！

我从小就希望收到这样一本书作为圣诞礼物，光阴似箭，现在的我居然已经在为这本书作序了……当然，我还没老到那个地步，也还远不够睿智，而且我仍旧遥望着大洋彼岸的伯班克。现在的我已经是个健忘的“魔法师”，但我庆幸动画的魔力改变了我的人生。就像所有不曾停止涂鸦、临摹、绘画，不曾放弃把少年梦变成电影的孩子一样，不管用什么样的技术与方式，不管有没有成功，我们都把自己当作一名“魔法师”，而且我坚信我们心中都带着同样的好奇：“动画”究竟是如何“动”起来的?

不管你是约翰·拉赛特（John Lasseter）、尼克·帕克（Nick Park），还是宫崎骏，倘若不同意我的论断，欢迎你来辩驳。

西维亚·乔迈（Sylvain Chomet）是欧洲最负盛名的动画导演之一。他于1963年在法国出生，1986年出版了他的第一部漫画《蜻蜓的秘密》（Le Secret des libellules）。乔迈的动画生涯始于伦敦，在那里他拍摄了数部动画广告。1996年乔迈推出了他的第一部动画短片《老妇与鸽子》（La Vielle Dame et les Pigeons），并获得当年的奥斯卡奖提名。乔迈共自编自导了两部动画长片：《疯狂约会美丽都》（Les triplettes de Belleville）和《魔术师》（L’illusionniste），两部作品均获得奥斯卡最佳动画长片奖提名。他同时还为电影短片集《巴黎，我爱你》（Paris, Je T’Aime）拍摄了其中的一部真人短片。

引言

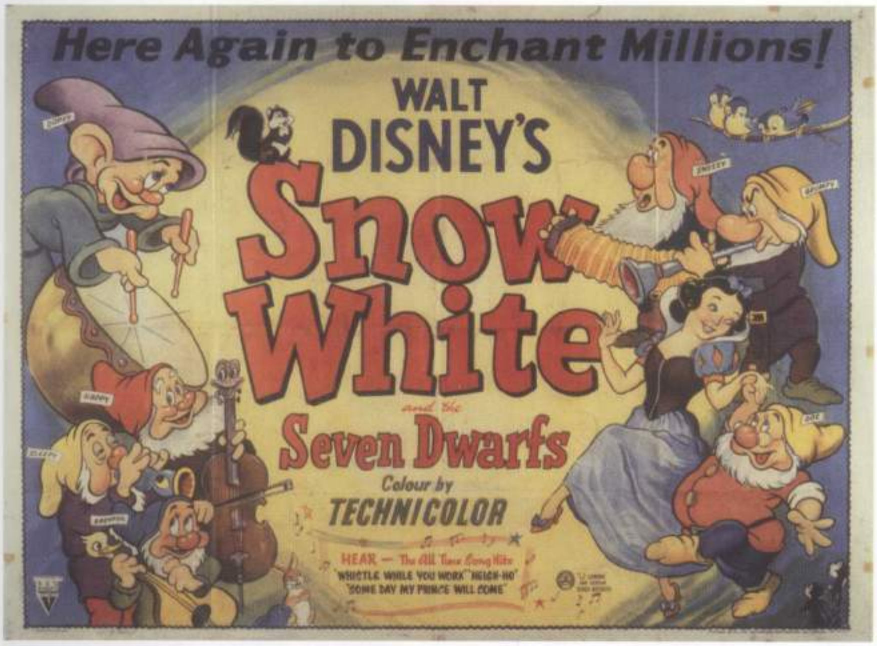
正如电影的起源至今仍无定论，关于动画的具体诞生时间也流传着各式各样的说法和理论，但我们大致可以确定的是：动画刚刚庆祝完它的第一个百岁诞辰。

在它的第一个一百年中，动画为世界流行文化做出了巨大的贡献。首先，早期影院动画短片向世人展现了它的超凡想象力，为我们奉上了大批经典动画形象：米老鼠、大力水手、兔八哥、猫和老鼠等等。到了20世纪中期，华特·迪士尼制作了包括《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《小飞象》在内的一系列优秀的动画长片电影。在这之后，电视动画又接踵而至，其中的经典包括《摩登原始人》、《辛普森一家》、《海绵宝宝》等等，而随着《阿基拉》、《千与千寻》风靡全球，亚洲动漫也逐渐形成了一种文化现象。最后，我们更不能忘了皮克斯（Pixar）的三维动画经典：《玩具总动员》、《超人总动员》，以及《海底总动员》，另外还有梦工厂的《怪物史莱克》、蓝天工作室的《冰河世纪》以及其他的所有三维动画长片，没有这些动画，很难想象身处21世纪的我们要失去多少观影乐趣。

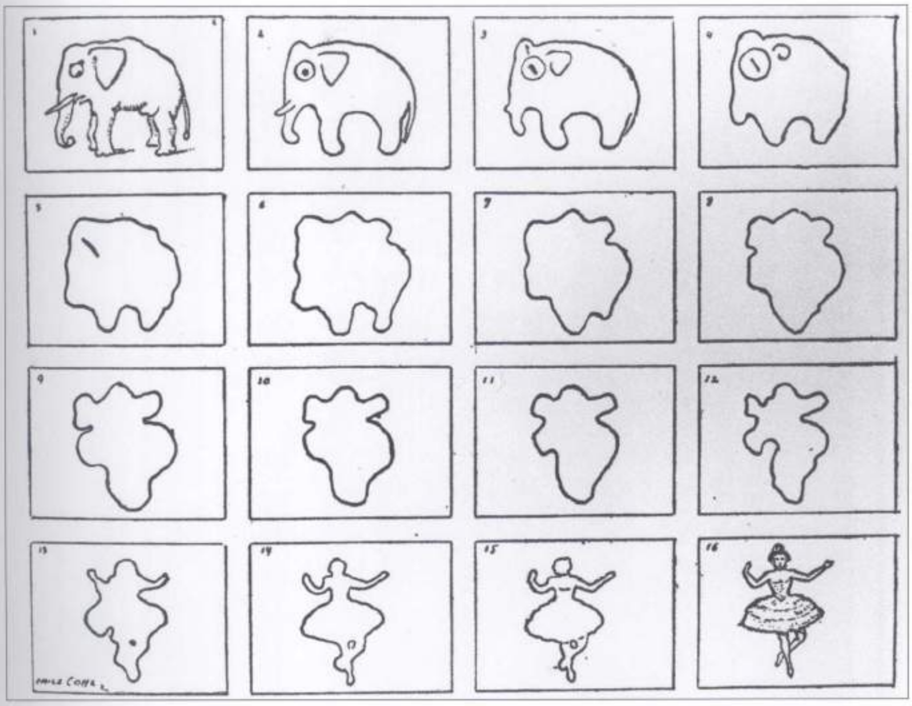
《幻影集》（Fantasmagorie）Vs. 《最终幻想》（Final Fantasy）

人们谈及动画时，习惯于讨论它有多“逼真”或多“卡通”。这恰好概括了动画的两个基本方向：一边是坚持将现实艺术化，另一边则是竭力营造真实感。

19世纪末，当时的法国巴黎有个名为“无逻辑”（Incoherents）的小型艺术社团，组成这个社团的巴黎艺术家们都是当时超现实主义的先锋人物，痴迷于各种荒诞艺术，而埃米尔·科尔（Emile Cohl）就是这帮艺术家中的一员。1908年，以电影工作起家的科尔拍摄了一段具有革命性的动画，他在其中融入了那些天马行空的创意，开创了形式变化的无限可


Here Again to Enchant Millions!
WALT DISNEY'S
Snow White
and the
Seven Dwarfs
Colour by
TECHNICOLOR
HEAR — The All Time Song Hits
"WHISTLE WHILE YOU WORK" "HEIGH-HO"
"SOME DAY MY PRINCE WILL COME"

《白雪公主》(1937)，迪士尼。迪士尼的第一部动画长片，为后来的动画电影树立了典范。



《幻影集》(1908)，埃米尔·科尔。科尔的这部经典之作将动画定性为超现实的流行文化。

《小朋友大世界》(Minema Cinema，2004)，蒂姆·霍普(Tim Hope)。霍普的这部作品将传统的2D动画与3D技术相结合，刻意制造出一种“lo-fi”（低保真）的感觉。

能。这部《幻影集》一反传统，让各种荒诞场景跃上银幕。现在看来也许不足为奇，但正是科尔创造的这个颠覆一切的世界，为《蒸汽船威利》（Steamboat Willie）、《贝蒂娃娃》（Betty Boop）、《达菲鸭》（Daffy Duck）、《BB鸟》（Road Runner）、《南方公园》、《超级无敌掌门狗》、《宠物小精灵》、《超级玛丽》等等铺下了基石，所有这些超现实艺术都有个共同的名字叫“动画”。在这个世界里充满了颠覆、变形、追逐、冲突，当然还有百试不爽的“坠崖戏”。

数年后在意大利和德国，电影不再拘泥于现实，大量的现代主义和抽象派观念被应用于电影之中。动画由此开辟出一条新路，实验电影也随之产生。

1915年，麦克斯·弗莱雪（Max Fleischer）在纽约发明了可以捕捉鲜活动作的转描机（rotoscope），动画从此变得更加栩栩如生。但弗莱雪后来却放弃了转描机的大量使用。随着动画师的技艺与效率日趋提高，弗莱雪逐渐意识到风格化的动画更有趣、廉价，也更受欢迎。与之相反的是，于30年代开始转入动画长片制作的迪士尼公司，却开始一门心思研究如何让人物和环境变得更逼真细腻。他们担心过于卡通化的风格无法承载一部感情丰富的长片，同时也力图通过对画面的苛求把自己与其他动画同行们区分开来。

随着现代主义卡通风格在欧洲逐渐兴起，一群从迪士尼出走的艺术家们成立了美国联合制片公司（UPA），通过制作极具现代感的动画挑战迪士尼的写实风。他们最终赢得了这场战役，也使得动画大量吸取了现代主义和极简主义，并推动其再次走向风格化。这场战役同时也标志着写实派和卡通派走向对立，动画开始出现分化，其类型大致包括写实派、卡通派、设计派、抽象派，以及迅速发展的动态影像设计，但这几个流派之间交集并不多。

虽然动画曾于70年代出现过极为短暂的风格统一，但直到进入数字时代依靠电脑的技术发展，动画界才真正再次兴起对“写实”的一致追捧。3D、CG技术的日臻成熟，使得现实可以被剪切、粘贴到动画里，逼真的动画也可以被融进真人电影。技术上的飞跃催生了某种数字淘金热，写实主义开始在电影和游戏中大行其道。

能在真人电影中看到逼真的恐龙、怪兽或者其他

挑战视觉神经的大场面，固然是种享受，但历史已经证明，动画所抓住的现实的精髓，往往会被写实主义所忽视。毕竟要想做到逼真，最好的方法就是直接把镜头对准那东西，这才叫真实。

动画界对CG写实技术的抵制衍生出一个新的动画类型，我们管它叫“lo-fi动画”，这类动画常常使用原始的动画制作手段进行拍摄，刻意追求一种不真实、不完美感。典型代表如米歇尔·冈瑞（Michel Gondry）拍摄的众多MV、《南方公园》剧集、电子游戏《啪啦啪啦啪》（Parappa），以及电影《了不起的狐狸爸爸》（Fantastic Mr. Fox）。

百年轮回

拿一百年前的动画和如今复杂的数字动画相比，你很难想象这两者居然同属一种艺术形式。但从某种程度上来说，动画其实绕了一圈又回到了原点。

大多数20世纪初的动画其实就是早期电影中的特效场面。这些电影效仿当年的舞台情节剧，搭建各种花哨的布景以求吸引观众。从电影中分离出来并自成一派的动画，却又在步入数字时代后重新融入了主流电影，并成为电影不可分割的一部分。正如当年的露天电影少不了放映动画片，时下的电影大片已经少不了CG动画和特效。这些大片中的特效带给观众游乐园过山车般的刺激感。有趣的是，大热的《加勒比海盗》系列正是源自于迪士尼乐园的同名游乐景点。

许多早期的动画都热衷于把当时流行的连环画改编成动画，而今，好莱坞也正乐此不疲的借助电脑动画和特效，将一个个漫画人物搬上大银幕。

动画的制作曾经一度无法离开团队的合作而存在。而现在，鉴于动画师和技术人员从来都难以志趣相投，我们可以看到大批的动画人独自坐在家中的电脑前创作属于自己的动画。

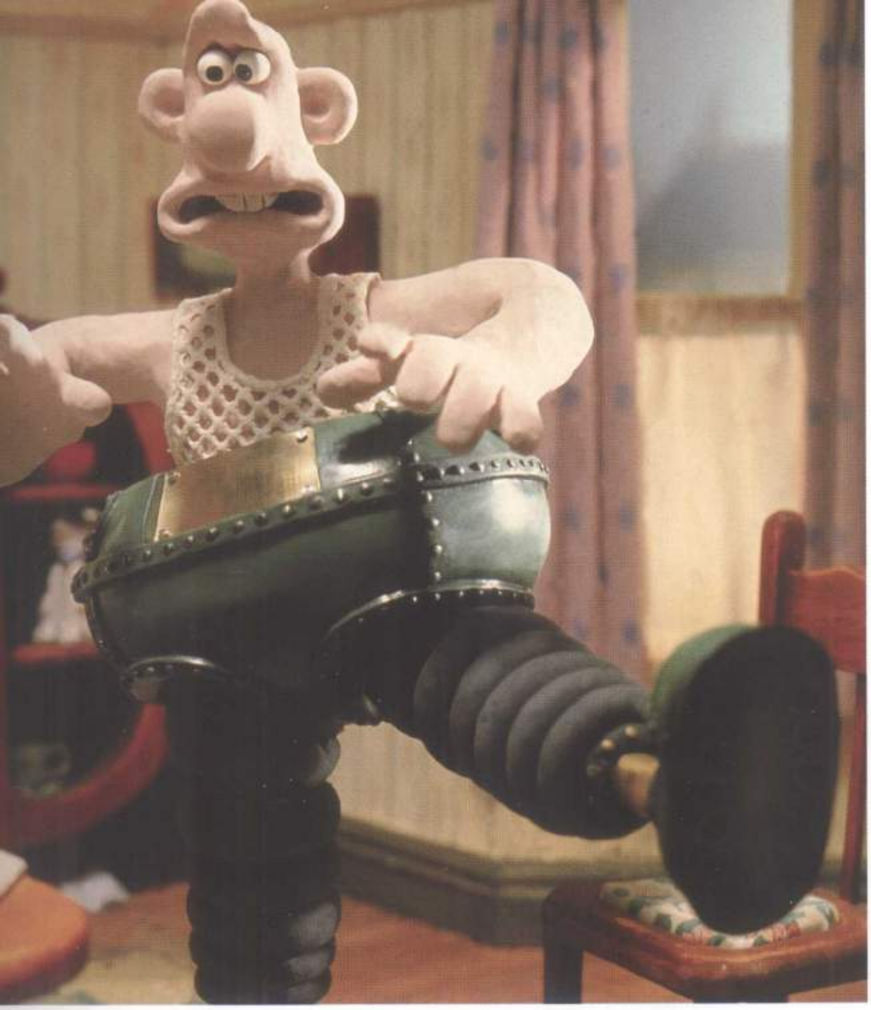
早期的西洋镜玩具利用转盘使连续的画面活动起来，其实就已经有动画的影子了。而在当今日本吉卜力工作室创建的三鹰之森美术馆里，就有个令人称奇的现代版西洋镜，在里面你能看到吉卜力的经典动画形象以3D的形式复活。而为了近期的巡展，美国的皮克斯公司也制作了类似的游览点。

动画三步走

本书将动画历史分为三大时代：电影时代、电视时代，以及数字时代。每一次的技术革新都会带来人们对旧式技术大势已去的悲观论调，但事实上，新技术的出现更多的是为艺术家、观众或者消费者提供更丰富的选择。照相机的发明并没带来某些人曾经预言的所谓“绘画的末日”，它的出现淘汰了部分过时的绘画形式，但却也催生了人们对非表现派图像的兴趣，抽象派艺术由此而生。同样地，上世纪50年代人们曾担心电视的蓬勃发展会导致电影的消亡，但事实也并非如此，人们只是在小屏幕和大银幕之间多了一种选择。

对部分人来说，从电影时代到电视时代，再到数字时代的过渡是极为痛苦的，但这也为那些勇于接受新变化的人们提供了机遇。上世纪50年代电影短片市场一度走向低迷，但却为电视剧和电视广告打开了一扇门。同样在90年代，随着数字动画技术的兴起，传统赛璐璐手绘逐渐淡出人们视线，手绘动画产量也随之下降；但同时电玩业、互联网、数字特效和3D动画等新行业的迅速发展也带来了各种新机遇。

手绘2D动画和定格动画已经流行了一个世纪，只要有出色的剧本和鲜活的角色，这类动画仍将继续流行。观众们并不在乎你用什么样的技术，只要故事写得好，讲得好，他们就很满足。



《超级无敌掌门狗之引鹅入室》(1993)，阿德曼动画公司。定格动画至今仍受观众喜爱——只要它能像阿德曼公司的作品一样，故事有趣，人物鲜活。

大英雄，小搭档

除开动画剧集和电子游戏，电影长片或短片一直以来都是动画的主要载体。动画长片往往代表着高水准的动画技术，因此许多人甘冒风险投入大量的资金人力制作动画长片。一部动画的策划、筹资和制作的任务之艰巨是难以想象的，它需要超人的毅力和近乎变态的执着。一些动画长片的筹备时间之久在整个电影史上都罕见。动画制作所需的时间和资金投资之大，意味着动画工作室很难经得起失败，两到三部差强人意的动画就能要了大多数工作室的命。这也是为什么长寿的动画长片工作室如此少见。

从第一部试验短片稚嫩如婴儿蹒跚学步，到“黄金时代”的各个影院短片名角米老鼠、兔八哥等如青少年般活力四射，动画短片一直都是动画发展过程中不可或缺的一部分。

现在，动画短片基本变成了培养新创意、进行新实验的沃土，而这项工作对于承受着商业压力的动画长片来说，往往是不可能的任务。

很多的动画电影到现在都鲜为人知，所幸的是我们生活在一个网络时代，自动画诞生以来的各种短片、冷门作品，我们现在都能在网上找到，还可以在线观看。

关于本书

本书中的动画电影均以时间顺序排列，但偶尔也会打乱顺序以求搜寻细节。书中还提供动画史上各种关键人物的生平简历，并配有名词解释。对于本书中收集的动画和革新技术，我的标准很简单：不管涉及历史、文化或是其他领域，只要有影响、有意思，能够帮我把世界动画史的故事讲完，我都愿意收录。虽然对于任何一本书来说，要想囊括一整个行业都是不可能的，但我仍尽量把我所能收集到的各类型、各风格的例子放进我的书里。不管是写实派或风格派，票房大作或艺术小品，传统类型或实验类型，儿童经典或成人邪典（Cult），你都能在本书中一窥究竟。

本书希望能给读者开启一趟充满乐趣和智慧的历史之旅，引领读者领略这个动画世界的风采。在这个世界里，人类的想象力永无止境。

世界动画简史

虽然本书意在展现一部“全球”动画史，但不可否认，在日本动漫迅猛发展以致手遮半边天之前，美国动画一直都是世界动画产业发展的中流砥柱。从很大程度上讲，动画发展史其实就是一部美国动画史。因此让我们通过简单回顾北美动画产业的发展，拉开本书的序幕。

当然，如果把美国动画和其他国家动画的关系比作太阳和围绕它公转的众行星，那我们就应该看到，这些各式行星上也有着千奇百怪、情调各异的民俗风景值得我们一探究竟：西欧在电影发展早期一直都扮演着先驱的角色，同时也创造了大批的实验派、先锋派动画；而东欧动画在过去很长一段时期内都得到社会主义国家的财政支持，因此东欧的动画人们比西欧的同行们更不差钱，但却也失去了许多创作自由；早期的日本动画频频向欧美取经，但日本的动画人很快就形成了属于自己特有的风格，并成功地建立了一个令全球粉丝顶礼膜拜的动画帝国。

北美动画简史

重要人物

- Tex Avery（美国）
- Ralph Bakshi（美国）
- Raoul Barre（加拿大）
- Don Bluth（美国）
- Robert Breer（美国）
- Tim Burton（美国）
- Ed Catmull（美国）
- Bob Clampett（美国）
- Walt Disney（美国）
- Max And Dave Fleischer（美国）
- Matt Groening（美国）
- Ray Harryhausen（美国）
- William Hanna And Joseph Barbera（美国）
- Don Hertzfeldt（美国）
- John Hubley（美国）
- Ub Iwerks（美国）
- Chuck Jones（美国）
- Chris Landereth（加拿大）
- Ryan Larkin（加拿大）
- John Lasseter（美国）
- Winsor Mccay（美国）
- Norman Mclaren（英国/加拿大）
- Grim Natwick（美国）
- Willies O'Brien（美国）
- Paul Terry（美国）
- James Whitney（美国）

迪士尼“九元老”

- Les Clark（美国）
- Marc Davis（美国）
- Ollie Johnston（美国）
- Milt Kahl（美国）
- Ward Kimball（美国）
- Eric Larson（美国）
- John Lounsbery（美国）
- Wolfgang Reitherman（德国/美国）
- Frank Thomas（美国）

重要影片

- 1914: Winsor McCay: Gertie the Dinosaur
- 1928: Disney: Steamboat Willie
- 1933: Willis O'Brien: King Kong
- 1937: Disney: Snow White and the Seven Dwarfs
- 1940: Disney: Pinocchio
- 1941: Disney: Fantasia
- 1941: Disney: Dumbo
- 1941: Fleischer Studios: Superman
- 1942: Disney: Bambi
- 1943: Tex Avery: Red Hot Riding Hood
- 1951: UPA: Gerald McBoing-Boing
- 1952: Norman McLaren: Neighbours
- 1953: Chuck Jones: Duck Amuck
- 1959: John and Faith Hubley: Moonbird
- 1961: Disney: One Hundred and One Dalmations
- 1967: Disney: The Jungle Book
- 1969: Ryan Larkin: Walking
- 1988: Disney: Who Framed Roger Rabbit
- 1989: Disney: The Little Mermaid
- 1991: Disney: Beauty and the Beast
- 1993: Tim Burton and Henry Selick: The Nightmare Before Christmas
- 1995: Pixar: Toy Story
- 2001: DreamWorks: Shrek
- 2009: Pixar: Up
- 2009: Disney: The Princess and the Frog
- 2009: Wes Anderson: Fantastic Mr Fox
- 2010: Pixar: Toy Story 3

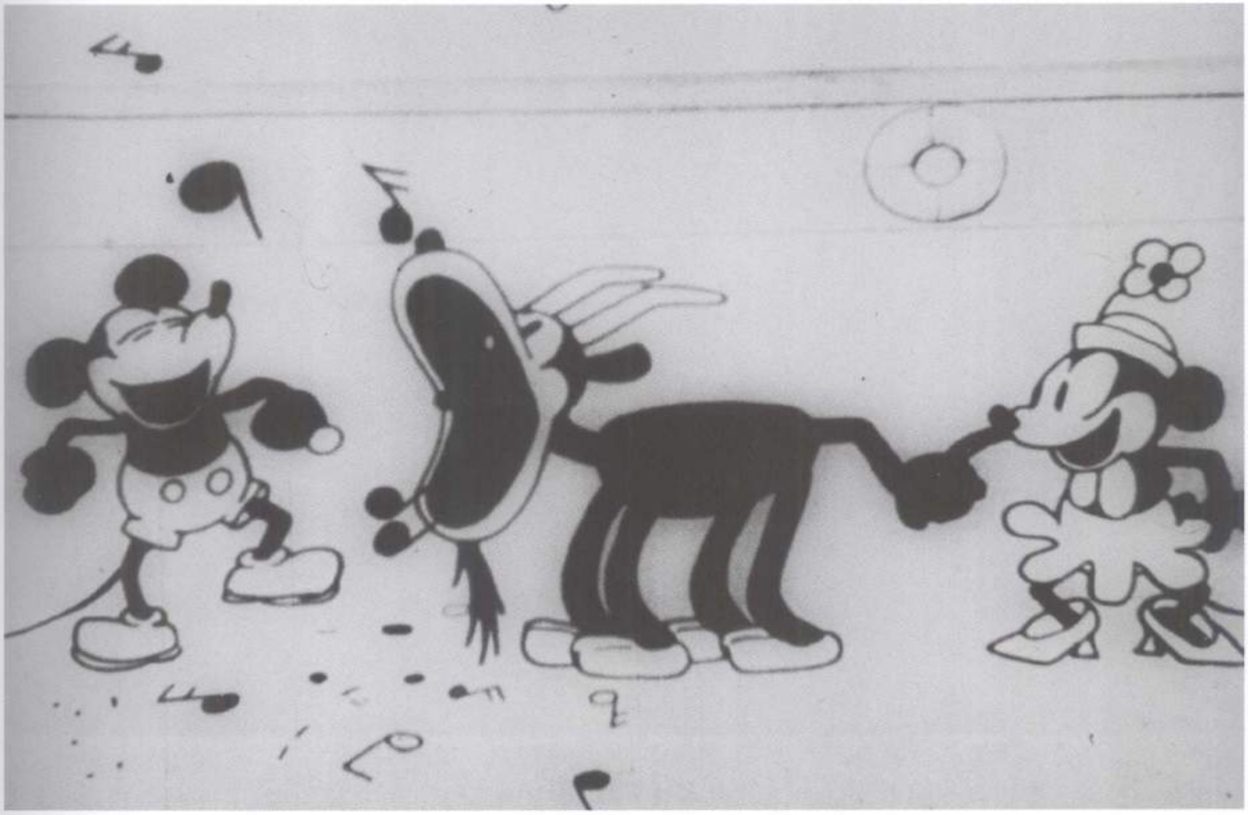
美国

尽管早期电影技术的先锋人物都在欧洲，但真正让电影产业发展起来的还是美国，而随之一道发展的，便是与电影密不可分的动画。温瑟·马凯（Winsor McCay）于1914年对技术的改良，让动画实现了质的飞跃。与此同时，动画产业如雨后春笋般在纽约兴起。加拿大人拉奥·巴尔（Raoul Barre）和美国人比尔·诺兰（Bill Nolan）在布朗克斯成立了第一家动画广告公司，并开发了一系列的动画技术。约翰·蓝道夫·布雷（John Randolph Bray）大概是一战之前美国动画界最重要的人物。他不仅成立了动画公司，更是不知疲倦地收集、改进各种新技术，并获得包括赛璐璐动画、彩色动画在内的多项工艺专利权。其他的公司将弗雷德里克·温斯洛·泰勒的“科学管理”和“工业效率”理论引入动画的生产制作，进一步推动动画的产业化。当时的各大报纸媒体都开始抢占属于自己的卡通人物，类似制作人帕特·萨利文（Pat Sulliven）一类的商家则看到了知识产权背后的巨大市场利润，并摸索出早期的市场营销模式。

20世纪20年代末，华特·迪士尼制作了第一部有声动画。这一举动带来的巨大成功，推动迪士尼公司在动画上进行更多前所未有的尝试，同时也对艺术、设计等众多其他领域展开研究。他们还改进完善了各项动画技术，但从不为图省事而放弃对质量的严格把关。不久，尽管有弗莱雪公司在后面紧咬不放，迪士尼还是成为了业界的领跑者。行业的竞争推动了美国动画黄金时代的到来，并一直延续至60年代。

1930年，美国东海岸大量的动画公司纷纷效仿迪士尼西迁至洛杉矶（迪士尼早期曾在美国中部的堪萨斯城），以求毗邻好莱坞的电影工业。30年代初期，里昂·雪利辛格制作公司开始为华纳公司制作动画短片。1935年特克斯·艾弗里（Tex Avery）被聘为导演。到了40年代初期，疯狂搞怪的华纳卡通角色，已经开始和米高梅的卡通一起挑战迪士尼的霸主地位。

与此同时，迪士尼也在力求通过完善其动画角色



《蒸汽船威利》
迪士尼
1928

来稳住自己的王位。当时迪士尼的动画师已经能够让动画角色像真人演员一样表达丰富的情感；迪士尼公司还开发了各种先进技术（但并非迪士尼公司所发明），多平面摄像技术就是其中之一。为了拉开与其他动画公司的差距，迪士尼公司要求新作品在画面上要力求接近真实，并为此对生物和风景展开大量研究。迪士尼凭借上述优势将自己全副武装，并与30年代末开始试水动画长片。此举虽然冒险，但迪士尼却凭借《白雪公主》一片名利双收，并由此开始了一系列的长片计划。

二战的爆发对经济造成了严重打击，迪士尼的劲敌——弗莱雪公司被迫关闭。迪士尼公司和其他公司一样，依靠战时为政府制作宣传影片幸免于难，但几个大项目的泡汤，以及由迪士尼视为“家人”的动画师发起的罢工，却几乎将公司击垮。

二战期间，几名原迪士尼的动画师共同成立了美国联合制片公司（UPA）。UPA以制作宣传电影和影院短片起步，利用充满现代感的设计和极简主义风格的角色和动画来对抗迪士尼的写实风格。UPA的新尝试获得了评论的高度赞扬，相比之下迪士尼的风格则略显老土过时。UPA在现代美学上产生了广泛的影响力，华纳公司的动画导演查克·琼斯（Chuck Jones）就是追随者之一，最后甚至连迪士尼自己的艺术家也开始效仿这种风格。但事有利弊，自50年代中期开始，许多电视制作人都开始借鉴这种“有限动画”的制作形式，但他们这样做的目的更多是为了省钱而非出于对艺术的追求，此举直接导致随后30年内动画质量的严重下滑。在这个廉价动画时期，知名制作人、前米高梅公司导演威廉·汉纳（William Hanna）和约瑟夫·巴贝拉（Joseph Barbera）建立的汉纳—巴贝拉公司成为电视动画界的大腕。

在50年代末以前，大部分实验动画还局限在欧洲。而随着美国经济的飞速增长，一些“副产品”也应运而生。于是，在欧洲先锋电影代表人物梅雅·黛伦（Maya Deren）的“新美国电影”理念，以及“垮掉的一代”的自由创作思潮的共同影响下，地下电影人出现了。新兴势力们组成了一些松散的团体，比如西海岸的实验电影人，经常在“电影中的艺术”（Art in Cinema）系列展映会上聚集，该系列在旧金山艺术博物馆的展映活动从1945年一直持续到1954年。60年

《瑞恩》
克里斯·兰德雷斯
2004

代到70年代之间，先锋电影人们开始用早期的电脑技术制作抽象动画。正是这群艺术家和嬉皮士，把原本用于军事作战的电脑技术变为艺术，迈出了电脑动画制作的第一步。他们的作品推动了80年代一些商业实验品的出现，迪士尼公司拍摄于1982年的《电子世界争霸战》（Tron）就是其中之一。

在这个到处都是商业电影的世界，一支由迪士尼动画师唐·布鲁斯（Don Bluth）率领的团队独树一帜。面对老东家迪士尼的廉价动画生产和艺术感的沦丧，这群动画人已经不再对公司抱有任何幻想。他们自建了一家新公司，开始制作追求传统艺术价值的动画长片，并取得了一定的成功。

为再现公司昔日的辉煌，迪士尼的新一代艺术家们合力推出了几部大热的动画长片，这些作品带动了90年代初期的动画复兴。与此同时，电视节也出现了一批令人耳目一新的动画剧集。这都归功于对老一辈创作态度的回归：提倡用心用脑，发挥创意，常常连造型设计也开始走复古路线。诸如唐·布鲁斯制片公司和梦工厂一类的新公司开始出现，并加入动画长片的制作。这段时间出现了许多优质的动画长片，当然也有不少投机主义者混在其中以次充好，他们的结果可想而知。

90年代前期许多电影中就已经出现了CG背景，但直到90年代中期，约翰·拉塞特（John Lasseter）才用作品证明——正如迪士尼在30年代用手绘动画证明——CG动画角色也可以传达情感和幽默。成功来之不易，拉塞特和他的同事们像当年迪士尼那样费尽心思，倾注了各种创意和艺术，才斩获各类大奖。这些由迪士尼赞助的皮克斯动画所获得的巨大成功带起了一股CG动画电影热潮。在以皮克斯、梦工厂和蓝天工作室为首的动画公司努力下，动画长片的票房生存力从此进入一个新纪元。

90年代动画长片捷报频传，使得许多大公司开始为一些冷门项目开绿灯，蒂姆·伯顿（Tim Burton）和亨利·赛利克（Henry Selick）的成功案例使得定格动画也成为商业动画青睐的对象。同时，几部手绘动画的票房失利也使得这一传统动画类型的商业价值遭受质疑。好莱坞的传统动画制作逐渐淡出人们视线，就连迪士尼也不得不作出妥协。

电脑特效和动画的逼真精细使人们越来越多的倾向于制作数字特效，电脑动画也早已成为21世纪各类大片不可缺少的一部分。数字版的转描技术、动作捕

捉技术，已经可以取代关键帧动画师的工作。电影工作者们基于此新技术制作了一系列动画，但反响褒贬不一。

2006年，随着与皮克斯的融资与发行协议结束，迪士尼公司意识到约翰·拉塞特正是当代迪士尼继承人的不二之选，也许是因为他们在他身上看到了已经离世40年的迪士尼的影子。于是迪士尼收购了皮克斯，并任命拉塞特为迪士尼首席创作官，而拉塞特新官上任的第一件事，就是重新恢复传统手绘动画的制作。

加拿大

加拿大人拉奥·巴尔是早期动画产业的重头人物，但除了身在纽约的巴尔，以及其他一些加拿大艺术个体户如沃尔特·斯瓦菲尔德（Walter Swaffield）、哈罗德·佩伯蒂（Harold Peberdy）和布莱恩·福莱尔（Bryant Fryer）等人的工作外，加拿大的动画一直没什么起色，直到两个欧洲人的到来才使情况出现了转变。1939年约翰·格里尔逊（John Grierson）以加拿大国家电影局（NFB）首任局长的身份从英国来到加拿大，并于1941年任命苏格兰人诺曼·麦克拉伦（Norman Mclaren）为NFB动画部部长。NFB的最初任务是进行战时宣传，但在这一领域和迪士尼进行了一些合作后，NFB动画部门开始抛弃主流赛璐璐动画，转而投向实验动画的探索，以求形成加拿大本国特色，从而把自己同美国的商业主流动画区分开来。NFB在这一探索上取得巨大成功，获奖超过五千余项，其中包括七十项奥斯卡奖提名。加拿大由此赢得了世界动画中心的荣誉称号。

麦克拉伦1952年的真人定格动画经典《邻居》（Neighbours）就是NFB实验氛围下的产物，本片还神奇地获得了当年的奥斯卡最佳纪录片奖。另一位由NFB政策催生出来的创意型导演叫乔治·杜宁（George Dunning），他为NFB拍摄了包括《卡岱·罗塞尔》（Cadet Rouselle，1946）在内的一系列实验短片。杜宁在移居伦敦之前曾在纽约的UPA工作过一段时间，期间导演了动画《黄色潜水艇》（Yellow Submarine，1968）。另一名加拿大动画之星是理查德·威廉姆斯（Richard Williams），他也像杜宁一样曾在UPA工作。之后他来到伦敦并成立了一家世界级的动画公司，由他导演的电影《谁陷害了兔子罗杰》（Who Framed Roger Rabbit，1988）令他声名大噪。NFB的动画师马歇尔（Marcel）和里尔·拉奇科（Real Racicot）拍摄了加拿大的第一部动画长片《魔法村庄》（The Enchanted Village，1955）。1966年NFB开始一分为二，分别制作法语和英语作品。

动画剧集《火箭罗宾汉》（Rocket Robin Hood，1966）是缓慢发展的加拿大动画产业的早期作品，这部赶在70年代电视动画潮前出现的动画剧集颇有先驱的风范。该剧由电视经理人艾尔·盖斯特（Al Guest）担任制片，美国动画师拉尔夫·巴克希（Ralph Bakshi）负责导演。1971年动画巨头Nelvana公司在多伦多成立，并制作了一系列脍炙人口的动画剧集，当然也包括饱受争议的Cult动画电影《黑暗摇滚》（Rock and Rule，1983）。1981年加拿大广播公司的法语部凭借《摇椅》（Crac）一片摘获奥斯卡最佳动画短片奖，1987年的《种树人》（The Man Who Planted Trees）同样获此殊荣，两片的导演均为德裔动画师弗雷德里克·贝克（Frederic Back）.

近年来加拿大已经成为全球数字动画的领头羊，本国的技术公司与动画师通力合作，开发出了时下流行的各类动画软件，如Alias Wavefront公司的MAYA和Softimage公司的XSI。动画公司Mainframe制作了几部早期的著名CG动画剧集，如1994年的动画《游戏空间》（Reboot）。如今，加拿大仍旧掌握着最尖端的动画技术，同时难能可贵地保留了艺术和实验的传统。这些优点在克里斯·兰德雷斯（Chris Landreth）的动画《瑞恩》（Ryan）中得以最好的体现。这部奥斯卡获奖短片讲述的是加拿大著名动画人瑞恩·拉金（Ryan Larkin）的故事。

西欧动画简史

虽然早期动画的进步主要发生在欧洲，但欧洲动画真正开始像美国那样产业化兴起，却是20世纪50年代的事。即便是在那时，真正发展起来，并能与洛杉矶、纽约，以及后来的东京动画产业一较高下的，也只有英国伦敦。

美国动画产业风头正劲时，欧洲仍是一片实验与先锋的圣地。20世纪前几十年里，大部分抽象艺术和现代艺术的革命性理念都诞生于欧洲，这些前卫思想随即蔓延至电影和动画领域，并以之为载体渗透到更广阔的文化世界，影响着世界各地的艺术家、广告人，并最终在好莱坞主流电影工作者的电影中找到了共鸣。

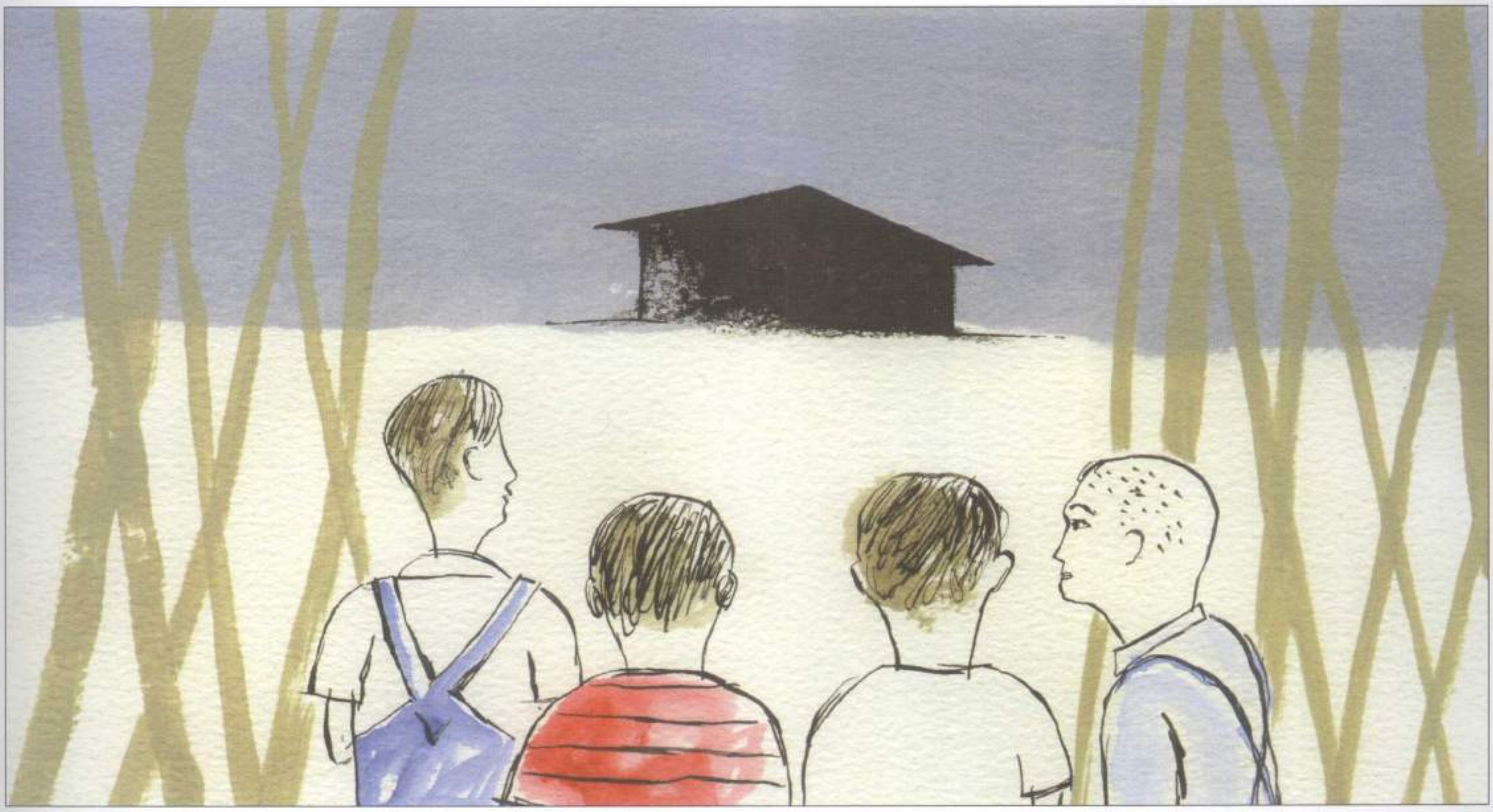
和其他的艺术形式一样，在动画发展的各个历史阶段，都出现了各种新的发明创意吸引志同道合的人走到一起，从而进一步加速变革的到来。这一发展模式在西欧的各主要国家都有出现，这些国家轮番扮演着动画中心的角色，大有“你方唱罢我登场”的劲头。

早在1910年，意大利就有艺术家通过直接在胶片上作画制作实验电影，而一部《未来主义宣言》【译者注：意大利诗人菲利波·托马索·马利内特（Filippo Tommaso Marinetti）发表于1909年的《未来主义宣言》，总结出了未来主义的一些基本原则，表达出对传统政治和艺术的憎恶，和对速度、科技、暴力的狂热喜爱。】则为即将兴起的实验电影和动画勾画了蓝图。在随后的20年里，以包豪斯运动为中心，德国出现了艺术及设计领域的重大进步，这些发展催生了一大批艺术家为抽象动画开辟出一片新天地。即使是百年后的今天，我们仍能感受到当年的艺术变革带来的深远影响。二战的爆发使得大量的资金被投入到战争与战后重建之中，经济局势一片混乱。在严峻的形势下，商业动画数量锐减，但与此同时，政府又腾出了大笔资金用于政治和公共宣传，而动画则成为了传达这些宣传信息的理想媒介。

重要人物

Alexandre Alexeieff（法国/俄国）
Dick Arnall（英国）
Berthold Bartosch（法国/匈牙利）
Bruno Bozzetto（意大利）
Sylvain Chomet（法国）
John Coates（英国）
Emile Cohl（法国）
Paul Driessen（荷兰）
Michael Dudok de Wit（荷兰）
George Dunning（英国）
Anson Dyer（英国）
Oskar Fischinger（德国）
Ginger Gibbons（英国/加拿大）
Terry Gilliam（英国/美国）
Bob Godfrey（英国）
Michel Gondry（法国）
John Grierson（英国）
Oscar Grillo（英国/阿根廷）
Paul Grimault（法国）
John Halas（英国/匈牙利）
& Joy Batchelor（英国）

Jerry Hibbert（英国）
Jonathan Hodgson（英国）
Tim Hope（英国）
Clare Kitson（（英国）
Réne Laloux（法国）
Bill Larkins（英国）
Len Lye（英国/新西兰）
Uli Meyer（德国/英国）
Phil Mulloy（英国）
Michel Ocelot（法国）
Nick Park（英国）
Richard Purdom（英国）
Joanna Quinn（英国）
Lotte Reiniger（德国）
Martin Rosen（英国）
Georges Schwizgebel（瑞士）
Shynola（英国）
Richard Taylor（英国）
Richard Williams（英国/加拿大）



《明眸男子》
(The Man with the Beautiful Eyes)
乔纳森・霍奇森
(Jonathan Hodgson)
2000

随着战争逐渐逼近欧洲，许多艺术家纷纷逃亡美国和好莱坞，但也有一些选择了相对安全、尚有表达自由的伦敦作为避难所。作为欧洲和美国之间的文化中转站，英国能够在欧洲的实验气息与美国的实用主义中做出平衡，并在战前和战后的几年中努力尝试将动画产业化。尽管如此，在伦敦50年代、60年代的电视广告大爆炸时期到来之前，英国动画产业一直未能发展壮大。1933年英国成立邮政总局电影部（GPO），该部门以制作纪录片和动画片为主，但作品仍具有浓重的实验味道。

40年代英国出现了一小群作坊艺术家，他们在公共宣传片和战时宣传片中利用犀利的设计传达各种简单的讯息。极富创造力的动画师们很快便掌握了快捷有效的思想交流艺术。从上世纪50年代末独立电视兴起至今，正是这些技术造就了伦敦规模庞大而成功的广告业。哈拉斯与巴切勒公司（Halas & Batchelor）成立于1940年，并成为欧洲规模最大、最长寿，也最具影响力的动画公司。60年代，伦敦成为了世界流行文化中心，流行音乐爆发出的巨大能量也带动了电影和动画的发展。80年代和90年代，英国的第四频道成为了动画的有力支持者，它赞助的作品小至边缘动画大至主流市场热卖大片，不仅在英国本土，许多国外的动画师也受其资助。90年代末，直觉敏锐的英国在全球数字革命中扮演起了弄潮儿的角色，同时领导起电子游戏、互联网、数字动画等多个领域的发展，并为许多好莱坞电影制作CG动画。与此同时，阿德曼动画公司（Aardman Animation）成为了传统静帧动画的顶尖代表。

从夏尔・埃米尔・雷诺（Charles-Emile Reynuad）、乔治・梅里爱（George Melies）、埃米尔・科尔（Emile Cohl）等先驱人物的时代开始，法国就一直对电影、动画、漫画怀有极大的热情。著名的安纳西动画节每年都在法国举办，这个国家还走出了大批毕业于世界知名动画学院的动画人才。然而这么多年来，这股热情却未能成就动画业的辉煌。20世纪末，法国的动画长片突然起死回生，米歇尔・欧斯洛（Michel Ocelot）、西维亚・乔迈（Sylvain Chomet）等动画导演推出了一系列独立动画，这些作品剧

本出色，风格多样，其创意都透露出一股独特的法式情调。

20世纪30年代末，西班牙内战即将结束，一批巴塞罗那的公司开始制作由畅销漫画改编的动画短片，并在影院放映。40年代末，巴古那（Baguna）兄弟的西班牙动画公司（Hispano Grafic Films）和亚历杭德罗・费尔南迪斯（Alejandro Fernandez）的帝波所电影公司（Dibonso Films）成立，之后合并成查马丁动画公司（Dibujos Animados Chamartín），并推出三部长寿的热门动画。1955年，莫洛兄弟在马德里成立莫洛公司（Estudios Moro），该公司遂成为欧洲最大的动画广告制作商之一。意大利和法国一样有着流行成人漫画的传统。在动画发展早期，意大利出现过一些零星的影片，第二次世界大战后又推出过几部长片。50年代意大利广播公司开始播放广告，其中一个播出多年的“旋转木马”广告系列，竟只手养活了意大利小小的动画产业，并给予了动画师们极大的创作空间。60年代，欧洲最大的一家动画公司是米兰的伽马电影公司（Gamma Film）。该公司致力于广告制作，偶尔涉足短片。60年代、70年代，鬼才动画导演布鲁诺・伯茨多（Bruno Bozzetto）凭借《牛仔与苏打》（West and Soda，1965）和《从容的快板》（Allegro Non Troppo，1976）等作品享誉世界。

二战爆发前，德国一直都是实验动画创作者们的家园，这其中就包括了瓦尔特・鲁特曼（Walther Ruttmann）、汉斯・李希特（Hans Richter）、洛特・雷妮格（Lotte Reiniger），以及奥斯卡・费钦格（Oskar Fischinger）。30年代纳粹掌权后，明令禁止一切“堕落”的艺术，这也迫使这些动画师们背井离乡，另谋生路。UFA公司（即德国全球电影公司的缩写）也变成了纳粹的传媒部，通过制作动画为纳粹做政治宣传。UFA的杰出动画师汉斯・菲斯奇克森（Hans Fischerkosen）制作了许多深受儿童欢迎的动画，他在作品中更多地传达了自由和宽容的思想，而不是如纳粹所要求的种族优越论。战后德国经济一度一蹶不振，这也对本国的动画产业发展造成了极大的打击。1962年，由二十六位电影人共同签署了《奥伯豪森宣言》（The Oberhausen Manifesto），宣言中要求当局能够扫清旧习，开创德国新电影，以此掀起新一轮现代主义电影狂潮，而这其中就包括动画。

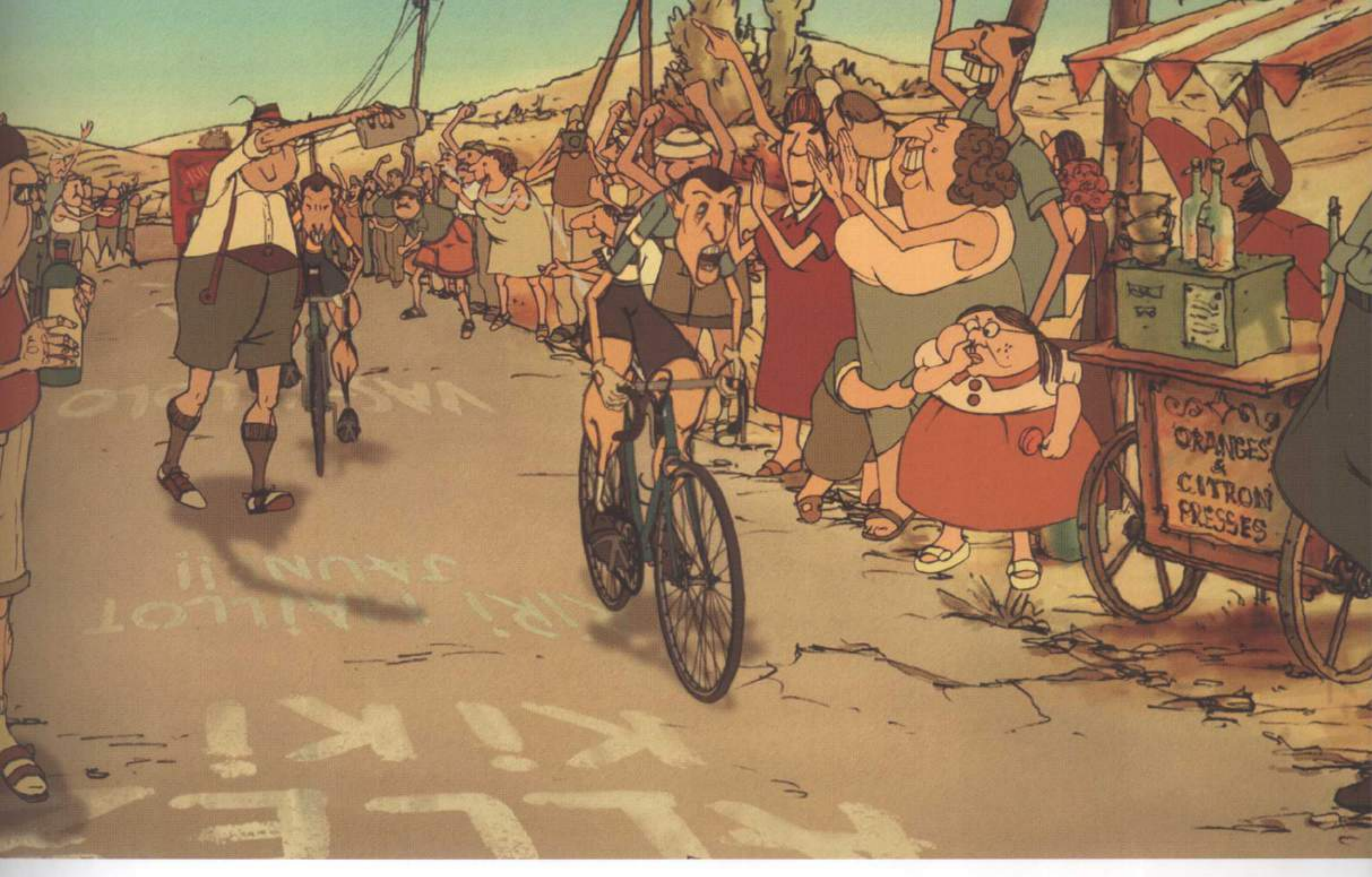
贝尔维森公司（The Belvision Studio）于1955年在比利时成立，在此后的20年的时间里，它与杜普伊斯公司（TVA Dupois）展开合作，专注于漫画改编电影的制作，所出品的作品包括《丁丁历险记》（Tintin）、《蓝精灵》（The Smurfs），以及《高卢英雄传》（Asterix）。

20世纪30年代，匈牙利籍的乔治・帕尔（George Pal）在荷兰首创木偶动画。帕尔移居美国后的几十年里，荷兰的动画工作室继承了这类静帧动画的制作。除了帕尔之外，其他荷兰的动画大师还包括马登・通德（Marten Toonder）和保罗・德里森（Paul Driessen）。

我们现在口中的“全球经济”成型于20世纪最后的几十年，它致力于统一全球市场、消除贸易壁垒。现在的绝大多数动画都瞄准了国际市场，其中最大的市场当属美国。欧洲的动画作品，尤其是动画长片，在制作过程中往往会充分考虑到美国观众的需求，同时许多的美国制片人也在欧洲拍摄他们的美国电影。在这个数字时代，拍片的成本和难度的大幅下降使得世界各地动画产业蓬勃兴起。小型动画公司开始大量涌现，有的与大型公司竞争，也有的为之卖命。

西欧国家一直孜孜不倦地制作真人电影，且频获国际认可，但西欧的动画长片产量却与真人电影极不成比例。相比之下，像克罗地亚、匈牙利、捷克等东欧国家，由于鲜有真人电影在全球大卖，反而把更多的精力投入动画制作。但在20世纪末，借着动画长片在国际上炙手可热的东风，西班牙、英国、法国也拍摄了一批自己的动画。

《疯狂约会美丽都》
西维亚・乔迈
2003



重要影片

1902: Georges Méliès: Le voyage dans la lune

1908: Emile Cohl: Fantasmagorie

1924: Fernand Léger: Ballet Mécanique

1924: Viking Eggeling: Symphonie Diagonale

1926: Lotte Reiniger: Die Abenteuer des Prinzen Achmed

1933: Alexandre Alexeieff and Claire Parker: Une nuit sur le mont chauve

1935: Oskar Fischinger: Komposition in Blau

1945: Arturo Moreno: Garbancito de la Mancha

1949: Nino Pagot: I Fratelli Dinamite

1949: Anton Domenighini: La Rosa di Baghdad

1954: Halas & Batchelor: Animal Farm

1968: George Dunning: Yellow Submarine

1973: Rêne Laloux: La planète sauvage

1976: Bruno Bozzetto: Allegro Non Troppo

1980: Paul Grimault: Le roi et l'oiseau

1982: Dianne Jackson: The Snowman

1995: Aardman Animations: Wallace and Gromit: A Close Shave

1998: Michel Ocelot: Kirikou et la Sorcière

2003: Sylvain Chomet: Les triplettes de Belleville

2007: Vincent Parronaud: Persepolis

2009: H5: Logorama

2010: Sylvain Chomet: L'illusionniste

俄罗斯与东欧动画简史

重要人物

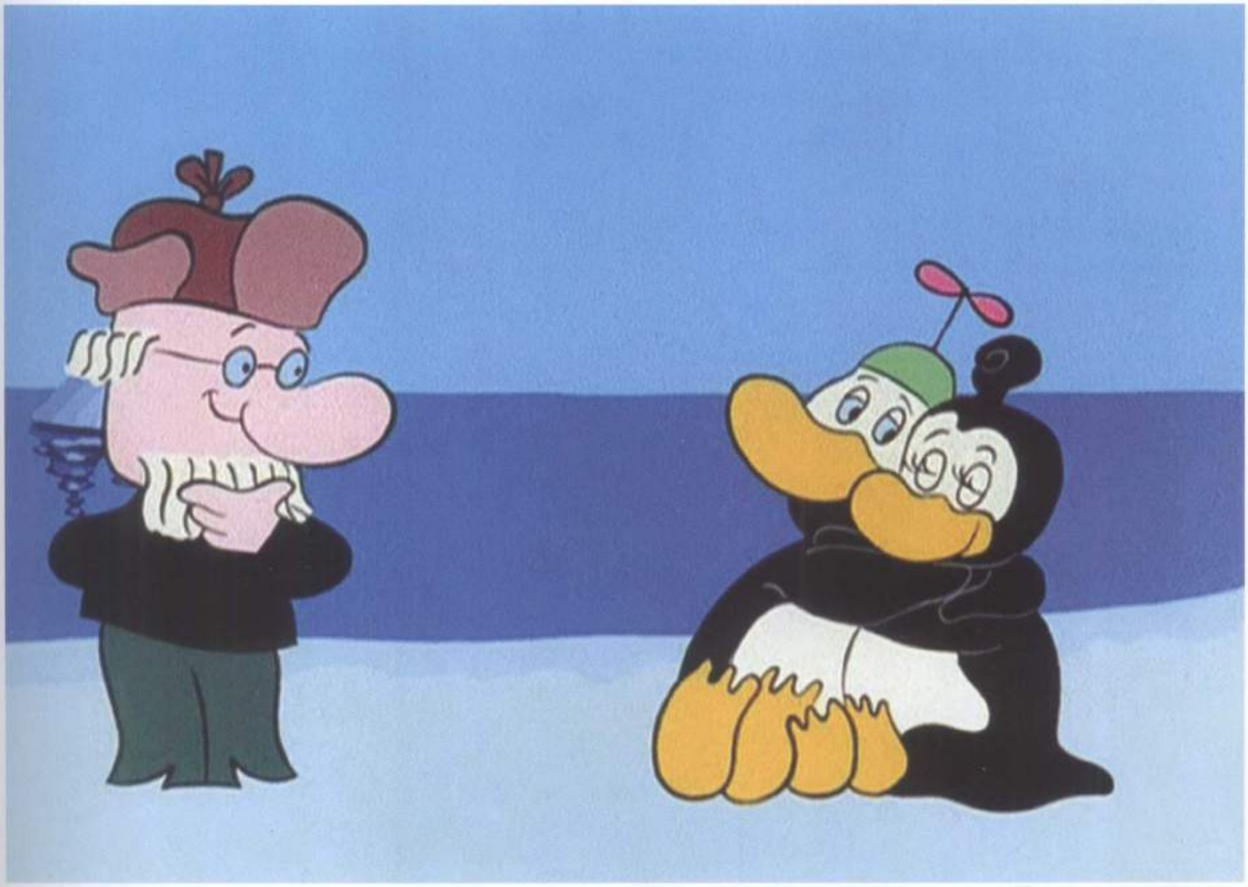
Walerian Borowcyzk（波兰/法国）
Piotr Dumala（波兰）
Zlatko Grgic（克罗地亚）
Ivan Ivanov-vano（苏联）
Piotr Kamler（波兰）
Fyodor Khitruk（苏联）
Andrei Khrjanovsky（苏联）
Jerzy Kucia（波兰）
Yuri Norstein（苏联）
George Pal（匈牙利/美国）
Priit Parn（爱沙尼亚）
Aleksandr Petrov（苏联）
Aleksandr Ptushko（俄国）
Aleksandr Shiryayev（俄国）
Nina Shorina（苏联）
Ladislaw Starewicz（俄国/法国）
Jan Svankmajer（捷克）
Genndy Tartakovsky（俄罗斯/美国）
Jiri Trnka（捷克）
Dusan Vukotic（克罗地亚）
Karel Zeman（捷克）

重要影片

1910: Ladislaw Starewicz: Prekrasnaya Lyukanida
1929: Mikhail Tsekhanovsky: Pochta
1935: Aleksandr Ptushko: Novvy Gulliver
1947: Ivan Ivanov-vano: Konyok-gorbunok
1948: Jiri Trnka: Cisaruv slavik
1958: Karel Zeman: Vynález zkázy
1958: Zagreb Film: Samac
1961: Zagreb Film: Surogat
1962: Fyodor Khitruk: Istoriya odnogo prestupleniya
1966: Andrei Khrjanovsky: Zhil-byl Kozyavin
1967: Zagreb Film: Professor Balthazar
1979: Yuri Norstein: Skazka skazok
1982: Jan Svankmajer: Moznosti dialogu
1987: Priit Pärn: Eine murul
1988: Jan Svankmajer: Neco z Alenky
2000: Piotr Dumala: Zbrodnia i kara
2000: Jerzy Kucia: Strojenie instrumentów

和美国动画业不同，苏联动画的大规模发展受惠于政治因素而非经济腾飞。当美国公司正为利润回报而投资动画时，苏联的动画却被党内意识形态牢牢控制。此外，有别于美国和西欧的地域环境也对苏联动画有相当的影响。全国各地的文化水平、交通状况，以及电力短缺等问题对苏联艺术形式造成的影响之大，也绝不亚于强行灌入这些艺术中的共产主义思想。在革命大潮席卷全国之前，俄国的动画技术已有一定程度的发展。拉迪斯洛夫・斯塔列维奇（Ladislaw Starewicz）于1910年利用昆虫标本拍摄了一部静帧动画，他也因此常被认为是俄国动画第一人。但事实上，亚历山大・西利亚耶夫（Aleksandr Shiryayev）比他更领先一步。作为俄罗斯皇家芭蕾舞团的领舞兼编舞，西利亚耶夫把他对动态美的热爱融进了电影制作。他在1906年到1910年间制作芭蕾动画，起初是逐帧画出舞者的每一个动作，之后又使用起了木偶。除了1909年到1917年间在欧洲从事教育外，西利亚耶夫一直留在苏联干他的老本行：跳舞、教书、编舞，直至1941年离世。他的动画被人遗忘了近一个世纪，这些影片和图画资料直到1995年才被人们发现。斯塔列维奇的静帧动画虽然比西利亚耶夫晚了几年，但从严格意义上来说仍旧标志着俄国动画的开始。他的作品中描绘的中产阶级生活深得沙皇欣赏。但由于对革命后建立起的新政权兴趣不大，斯塔列维奇于1919年移居法国。

相比于早期的美国和西欧，俄国动画的成就也许不足为奇，但我们有必要从技术背景下进行区别对待：俄国动画业的发展不仅与美学与创新息息相关，同时也受技术限制和社会、政治因素影响。在1917年的革命爆发以前，尼古拉斯二世统治下的俄国大部分地区是落后的农村，农民阶级占人口的大多数；而19世纪的北美大陆已经被四通八达的铁路网覆盖。一战和十月革命的轮番轰炸使得俄国大部分铁路网遭到破坏或陷入瘫痪。农村地区实现通电更是革命结束后很



《巴塔扎尔教授》
(Professor Balthazar)
萨格勒布电影公司
(Zagreb Film)
1967-1977

久以后的事了。为了改变这一局面，列宁成立了一个特别委员会负责供电问题。虽然这一计划带有明显的工业化性质，但列宁当时也强调这一项目“将提高农村地区文化水平，消除落后、愚昧、贫穷、疾病和野蛮，哪怕是最偏僻的角落，情况都能得到改善”。由联合动画公司（Soyuzmultfilm）出品，伊万・阿克森楚克（Ivan Aksenchuk）导演的动画短片《电气化》（Plyus Elektrifikatsiya）热烈歌颂了列宁的这番讲话和全国实现电气化的巨大成就。

随着铁路网的修复和全国通电的实现，动画片得以走近全国千万群众，尽管这些观众的文化水平基本不高。就如中世纪教堂通过演戏来布道，被送往各地放映的动画成为传播意识形态和革命教条的重要载体。该举措的关键不仅在于调用火车进行文化传播，最重要的是把车厢改建成电影放映室。通过这一方式，包括动画在内的苏维埃文化，在二战爆发之前已渗入人民群众生活的每一个角落。

虽然这种传播途径可能导致动画师的作品风格过于死板，但事实上，他们工作时更像一个艺术家集社而不是制作小组，这种工作方式允许他们进行大量的实验。所以苏联动画起初在美学上有很大的发展，而这种发展更多的偏向于未来主义而非对现实主义的追

求。国家对动画部门的资助并不在乎其艺术成就，但动画师们却依此能够在图像风格、动画技术上进行各种实验。

进入斯大林时期后，文艺界掀起的文化革命殃及动画工作者，他们被迫从事社会主义现实主义事业。但这种所谓“现实主义”实际上只是共产党的政治宣传，而并非真正代表苏俄真实的生活现状。

苏联的第一部动画长片是亚历山大·普图什科（Aleksandr Ptushko）的《新格列佛游记》（Novvy Gulliver，1936）。该片改编自乔纳森·斯威夫特（Jonathan Swift）的名作《格列佛游记》（Gulliver's Travels），片中融入了真人表演，且带有明显的共产主义宣传性质。该片在国内外均反响热烈，普图什科由此开始带头组建日后著名的苏联动画工作室：联合动画公司。该公司成立于1936年，起初命名为“联合儿童动画公司（Soyuzdetmultfilm）”，且一直以制作儿童动画为主。但公司名字很快就被更改，避免造成“动画纯粹是儿童的消费品”的误解。二战之前，联合动画公司的动画师一直屈居在小作坊里工作，战争爆发后，他们被迫集体转移至乌兹别克斯坦的撒马尔罕，以便继续为这个战斗中的民族制作鼓舞士气的影片。因为战争的原因，动画越来越多地专注于歌颂斯大林个人的光辉形象，同时也不忘贬低美国和北约。

直到1953年，赫鲁晓夫时期冷战气氛略有缓和，苏联动画才能够再一次重振精神，制作风格多变的作品，展现其骨子里对艺术的追求。苏联动画师们的宣传本质对其动画仍有深重影响，就算不是在美学层面，但至少让娱乐性大打折扣。即便如此，就连勃列日涅夫时期的高压政策也没有掩盖此时动画的曙光。动画师们不遗余力地尝试各种动画技术，如木偶动画、剪纸动画、在玻璃和赛璐璐胶片上作画等等。诸多大师级作品由此产生，如费多尔·希特鲁克（Fyodor Khitruk）的《犯罪的故事》（Story of One Crime，1962）和尤里·诺尔斯金（Yuri Norstein）的《迷雾中的小刺猬》（Hedgehog in the Fog，1975）。80年代，随着苏联开始实行开放性政策并逐渐走向解体，动画不再像过去大半个世纪那样传达苏联领导人规定的意识形态，而是开始记录这段时期的新气象。比如加里·巴尔丁（Garri Bardin）的《大灰狼与小红帽》（Grey Wolf and Little Red Riding Hood，1990）就暗示了共产主义政权即将垮台。

在这个商业时代，俄罗斯动画仍旧保留了它非商业动画的多样性、洞察性、创造性和实验性。其兼容并包的风格和技术也深得全球观众的赞赏和热爱。

东欧其他国家的动画也深受政治影响。大部分地区的动画产业都依赖政府资助，为此它们不得不在强加的共产主义思想与高度集中的文化政策之间挣扎，寻找属于自己的传统和身份。在社会主义现实主义的强制政策下，动画师们也在为偷偷传达自己的创造精神、现代主义，反映集权统治下的艰苦生活而进行各种斗争，于是动画中往往出现隐藏在主线叙事下各种隐晦、秘密、模棱两可的讯息。当情感表达被允许时，动画往往呈现出一种悲观基调，混合着黑色、诡秘、荒诞的幽默。东欧的著名动画师和工作室有：克罗地亚的萨格勒布电影公司（Zegreb Film，该公司制作和美国UPA类似的现代主义风格动画）；匈牙利的帕诺尼亚工作室（Pannonia Studio）；捷克超现实主义艺术家杨·史云梅耶（Jan Svankmajer）和卡尔·齐曼（Karel Zeman）；以“怪诞现实主义”闻名的爱沙尼亚的皮特·帕恩（Priit Parn）。

《摄影师的复仇》(Meat Kinematograficheskogo Operatora)
拉迪斯洛夫・斯塔列维奇
1912

亚洲动画简史

重要人物

- Michael Arias（美国/日本）
- Arnab Chaudhuri（印度）
- 阿达（原名徐景达，中国）
- 申东宪（韩国）
- G. K. Gokhale（印度）
- 川尻善昭（日本）
- 北山清太郎（日本）
- 今敏（日本）
- 幸内純一（日本）
- Ngo Manh Lan（越南）
- 宫崎骏（日本）
- Ram Mohan（印度）
- Payut Ngaokrachang（泰国）
- Cyrus Oshidar（印度）
- 押井守（日本）
- 大友克洋（日本）
- 林太郎（日本）
- Narayan Shi（印度）
- 李成康（韩国）
- 高畑勋（日本）
- 手冢治虫（日本）
- 万氏兄弟（中国）
- Clair Weeks（美国/印度）

重要影片

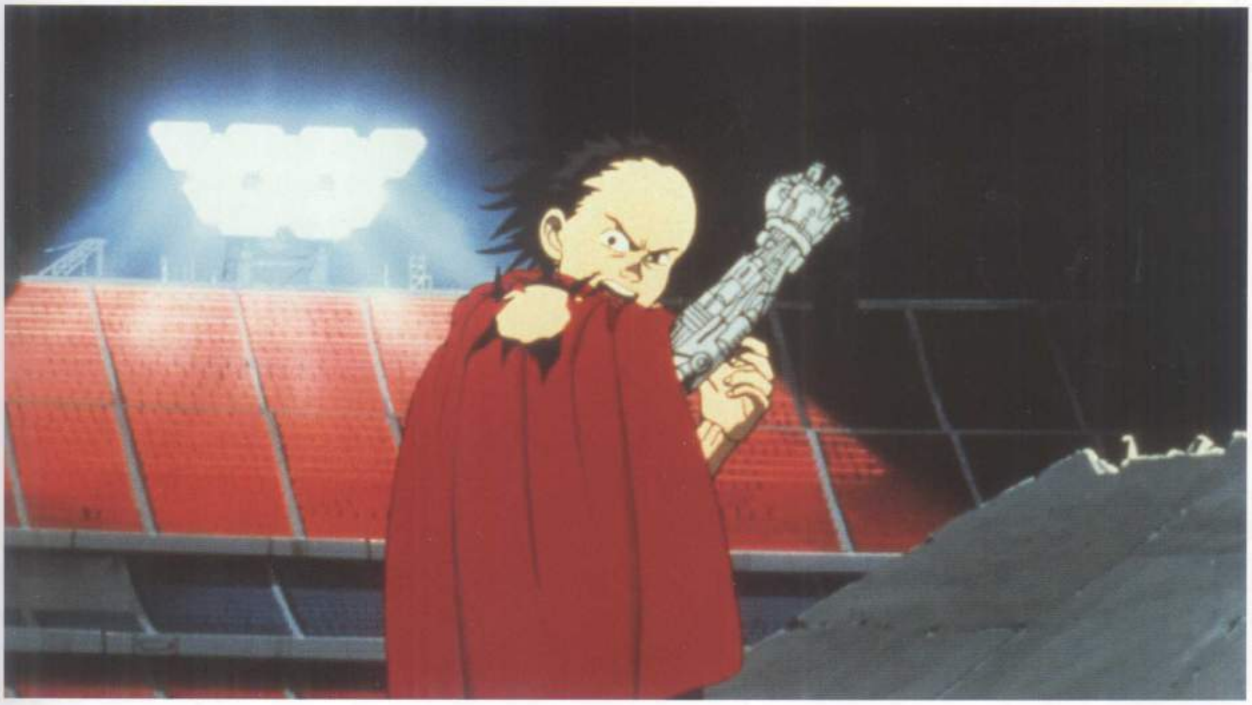
- 1917：北山清太郎：《猿蟹合战》
- 1917：幸内纯一：《塙凹内名刀之卷》
- 1917：Dhundiraj Govind Phalke：Agkadyanchi Mouj
- 1927：大藤信郎：《鲸》
- 1941：万氏兄弟：《铁扇公主》
- 1943：政冈宪三：《蜘蛛与郁金香》
- 1961：万籁鸣：《大闹天宫》
- 1963：手冢治虫：《铁臂阿童木》
- 1967：申东宪：《洪吉童》
- 1972：木下莲三&木下小夜子：《日本造》
- 1978：徐景达：《哪吒闹海》
- 1984：宫崎骏：《风之谷》
- 1988：大友克洋：《阿基拉》
- 1988：高畑勋：《萤火虫之墓》
- 1988：宫崎骏：《龙猫》
- 1995：押井守：《攻壳机动队》
- 1997：宫崎骏：《幽灵公主》
- 2001：宫崎骏：《千与千寻》
- 2001：林太郎：Metropolis
- 2004：大友克洋：《蒸汽男孩》
- 2006：今敏：《盗梦侦探》
- 2006：Michael Arias：《恶童》
- 2006：赵范振：《阿阿奇与西西帕克》
- 2008：宫崎骏：《悬崖上的金鱼公主》

20世纪上半叶，日本动画一直沿袭西方动画的发展之路，不仅受到欧洲和美国动画前辈的影响，更重要的是，受到蓬勃兴起的漫画市场的推动。早期的日本动画以历史故事或社会热点为主题，并融入大量的幽默与幻想元素，画面上与美国动画非常相似，但同时也糅杂了诸如浮世绘等明治末年和昭和初期特有的绘画艺术风格。

太平洋战争结束后，日本动画与漫画齐头并进，并开始另辟蹊径，寻求发展出有别于西方动画的各式风格，直至壮大到现在规模庞大的日本动漫产业。如今的日本已拥有数家世界闻名的动画工作室、成熟的电影产业链和铺天盖地的动画剧集以飨全球动漫粉丝。

经过仔细的观察就会发现，日本动画体系极其复杂，各种类型动画都用极具日本特色的术语进行严格的区分，面向不同的观众群划分出不同的的动画类型及其子类型，数目之多可谓令人眼花缭乱。其中包括机甲系、巨大机器人系、写实机器人系、格斗系、变身系、魔法美少女系以及色情系等等。这些不同动画类型与传统的科幻、奇幻相交织，且深受其粉丝，或者叫“御宅族”的喜爱。日本动画产业的一个重要组成部分是OVA动画，这类动画制作完成后往往直接投入录影带或DVD的发行，而不在电影院或电视上进行放映。

除了上述提到的日本之外，其他动画产业比较发达，并且拥有动画发展历史的亚洲国家还包括韩国、印度、菲律宾、越南以及中国。在发展初期，这些国家的动画产出沿袭了日本的发展模式，但制作相对零散。这些国家的短片和长片出品率都比较低，他们主要是依赖于各自政府的财政支持。近年来，许多亚洲国家并未致力发展原创动画，相反的是，随着日本和西方动画公司的产品日渐外包化，各国都争相扩大各自的动画制作服务业为动画大国代工。但同时，大部分国家也通过自身的努力，发展出了充满活力与创新



《阿基拉》
大友克洋
1988

能力的本国动画产业。

日本的第一代动画主要由一些零散的实验性作品组成，这些动画大多受早年在日本城市放映的西方动画短片影响。早期的大部分动画都在1923年的东京大地震中遗失了，但最近一些消失多年的胶片又被重新发现、修复，并得以上映。

关于日本的“第一部动画电影”至今仍有很多争论，通常认为这个头衔属于北山清太郎的《猿蟹合战》（1917），但该片上映的同年夏天，影院还放映过其他多部动画短片。政冈宪三拍摄的《力与世间女子》（1932）是日本的第一部采用前期录音的有声动画。

日本第二代动画人大多在北山工作室工作过，期间的经历对他们的技术提高具有很大的帮助。在经历了东京大地震之后，北山工作室将办公地点迁至京都，一些前任员工则在废墟上建立起属于自己的工作室。这些灾后动画产业以制作剪纸类动画为主，同时尝试各种赛璐璐动画的技术与制作方式，但结果证明这些制作技术成本实在太高。为了争夺观众，动画导演们还面临着来自美国电影日益激烈的挑战。30年代和40年代间，为拍摄教育类、信息类、军事类影片，日本军政府大力赞同并支持本国动画业的发展。动画也因此被赋予强烈的民族主义色彩，并被用在道德、意识形态、文化等领域进行各种宣传鼓吹。这一时期的动画代表是濑尾光世的《桃太郎的海鹫》（1943），这部分钟的动画被认为是日本的首部动画长片。

尽管日本在财力、环境与设备上比其他国家更具优势，但第一部亚洲动画长片却是中国的《铁扇公主》（1941）。该片改编自中国民间神话《西游

记》，由上海的动画先驱万氏兄弟拍摄。《铁扇公主》对观众的影响力是巨大的，在接下来的几十年中，很多动画中都能看到这部经典的影子。

50年代，漫画逐渐成为一种巨大的社会文化现象，不仅各年龄层的读者被其吸引，连动画业也效仿起了漫画业的发展。1956年，战后仍旧活跃在业界的日本动画映画公司被企业家大川博买下，并更名为东映动画。带着制作类似迪士尼的动画的希望，大川博与东映动画团队开始着手一系列动画长片的拍摄工作。他们推出的第一部作品是由薮下泰司导演的《白蛇传》，这也是日本的第一部彩色动画长片。秉着对制作优秀动画长片的执着，以及日式制作流程、艺术风格、叙事方式的日臻成熟，东映动画奠定了如今日本动画基本特点，即在大多数场景下使用有限的画面，而把主要的资源和人力投入到一些连贯动作的拍摄中。

50年代末期，传奇漫画家手冢治虫开始涉足动画界。他起初在东映动画所制作的早期的几部长片中担任艺术指导，之后他又创建了自己的工作室：虫制作公司。

凭借其极具想象力的故事和角色，手冢治虫成为了日本动画史上最具影响力的人物。他笔下那些线条简单、眼睛硕大的角色为后来的动画人提供了模板。虫制作公司不仅制作长片，还通过改编手冢治虫的漫画制作动画剧集投放日本电视市场，这其中就包括《铁臂阿童木》（1963）。

美国NBC电视台买下该剧在美国的播放权，并将这部动画剧集更名为Astro Boy（外星男孩）。《铁臂阿童木》遂成为第一部在国际市场上大获成功的日本动画。

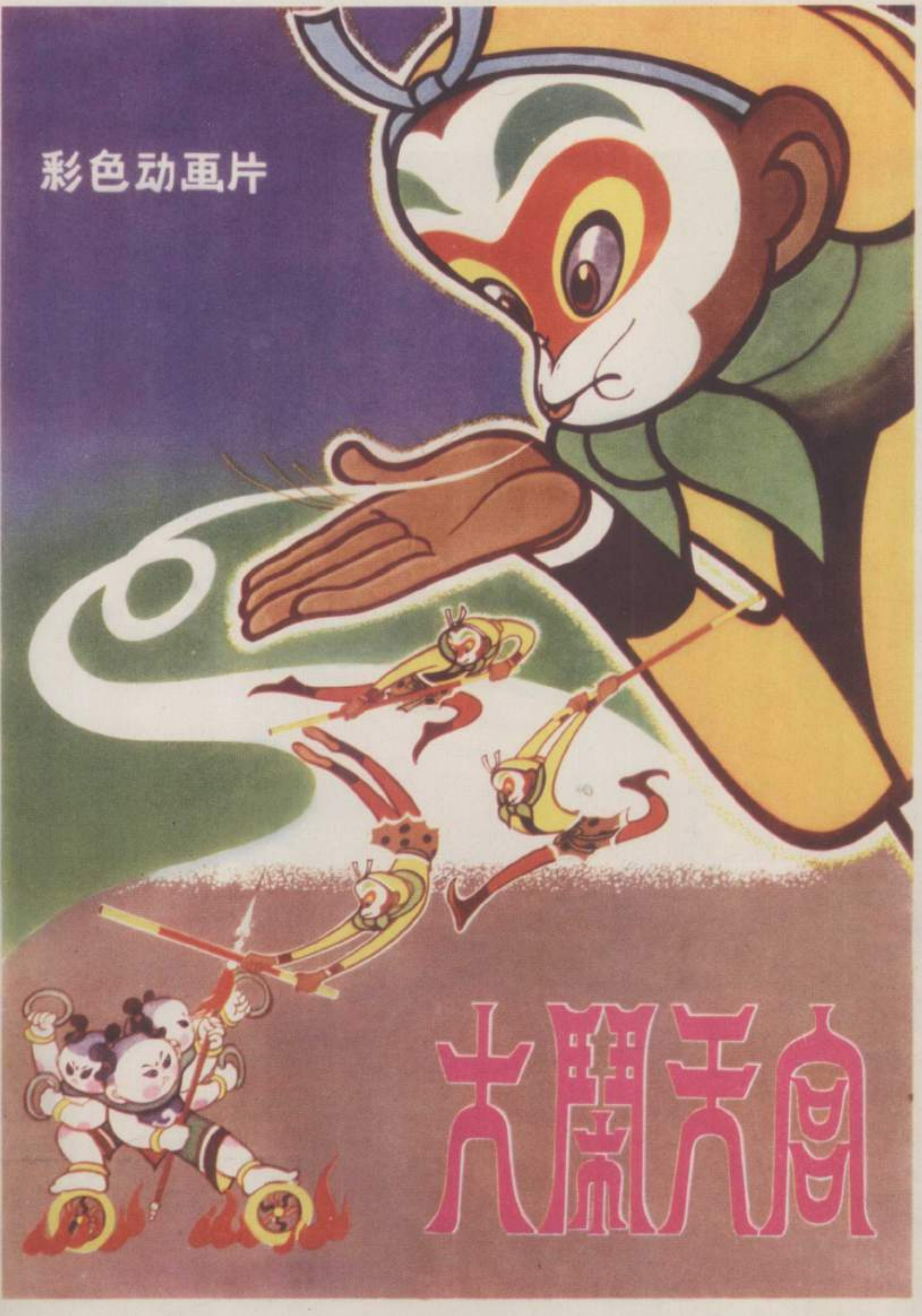
在中国政府的资助下，万氏兄弟于1950年建立上海美术电影制片厂。他们根据传统的中国皮影戏制作动画，并拍摄了著名的彩色动画长片——《大闹天宫》。这部影片也可以称得上是亚洲动画发展史上的一部里程碑式的作品。1967年，毛泽东发起了“文化大革命”，制作动画的美术厂难逃一劫，任何被认为持有异见的动画师都被送去“再教育”。中国的动画事业在“文革”十年里基本停滞不前。到了1978年，上海美术电影制片厂再度开启动画制作，并且推出了一系列独具特色的传统风格动画短片。

随着60年代电视的大规模普及，日本动画电影产业一度缩水，但是与此同时，自60年代末起，机甲系等类型动画剧集开始在电视上大行其道，并且风靡多年。此类型动画作品的流行也带动了“宅”文化的兴起，以及新一轮的动画制作的热潮。这一时期也被认为是日本动画的黄金时期，它对日本动画的影响持续至今。

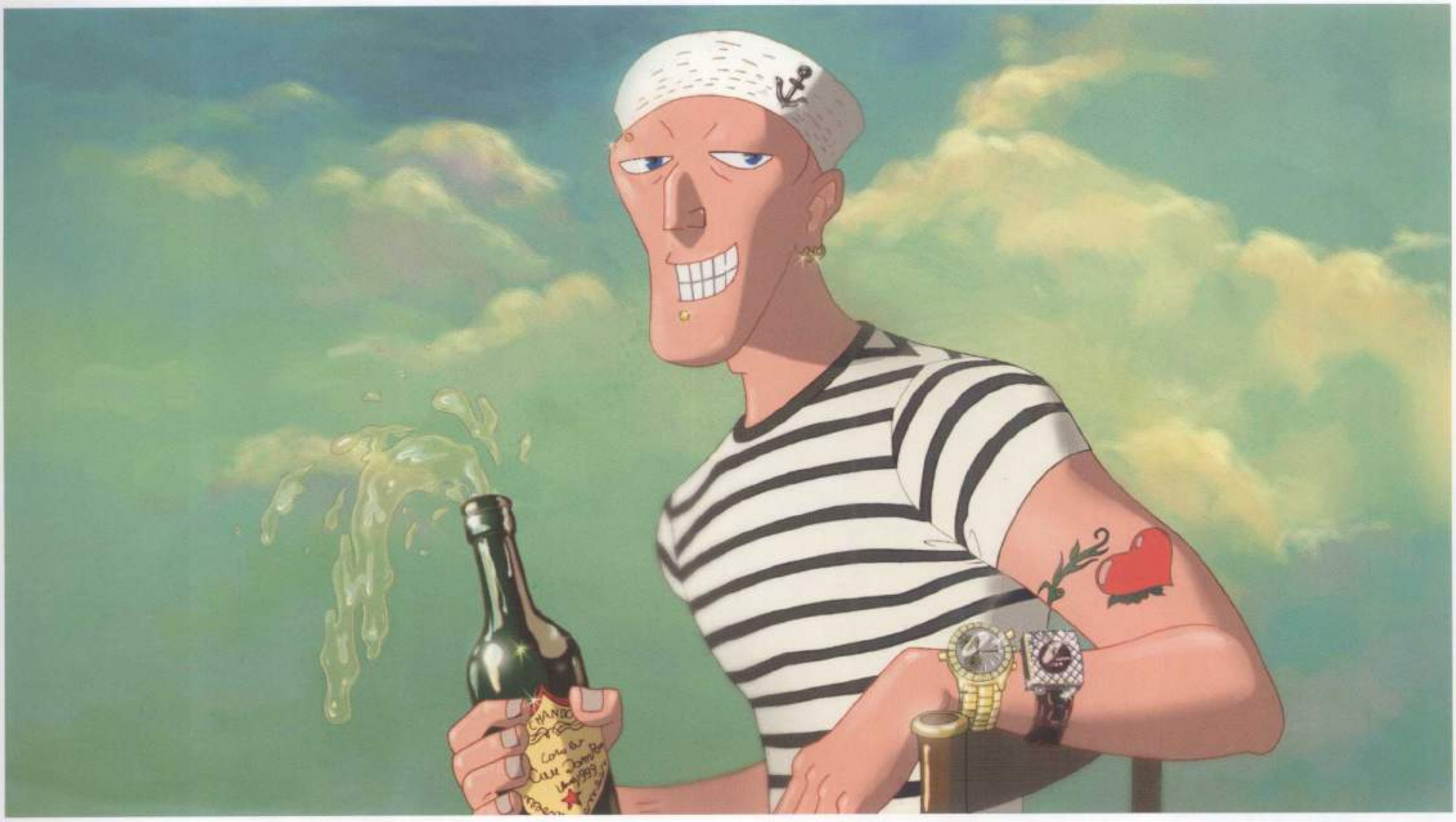
80年代，两家知名动画工作室开始崭露头角，它们分别是吉卜力工作室和Gainax公司。为满足日渐庞大的观众群体对动画的巨大需求，动画电影开始大量涌现，并直接以录像带形式发售。因为在对未来的设想上和科幻作家威廉·吉布森（William Gibson）的作品以及雷德利·斯科特（Ridley Scott）的科幻经典《银翼杀手》（Blade Runner）不谋而合，漫画家兼动画导演大友克洋开始大胆尝试赛博朋克风格的科幻故事。大友克洋的《阿基拉》（1988）和押井守的《攻壳机动队》（1995）如今已经享誉全球，并受到粉丝的狂热追捧。

90年代韩国动画业经历了一个爆炸期，韩国动画公司为《辛普森一家》、《超人正义联盟》（Justice League Unlimited）等美国动画剧集代工，并由此培养出新一代动画技术能人。

90年代日本电视界的主要动画作品有《宠物小精灵》、《龙珠》和《美少女战士》，每一部动画作品都在全球拥有大批的粉丝。这些作品和格斗系、超级英雄系、魔法少女系动画一道主宰动画市场。宫崎骏的《幽灵公主》（1997）是史上制作费用最高的动画电影，同时也是日本票房最高的电影。他接下来的作



《大闹天宫》
万籁鸣
1965



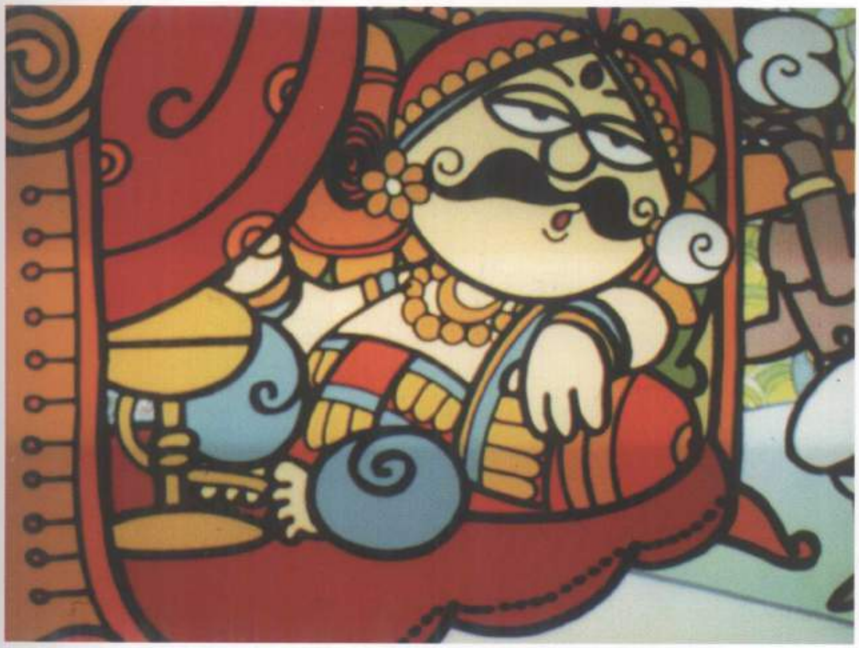
《阿阿奇与西西帕克》
赵范振
2006

品《千与千寻》（2001）不仅再度打破国内票房纪录，还在国际市场上大卖，此片也获得了奥斯卡最佳动画长片奖。其他著名日本动画长片包括今敏的《千年女优》（2001）和《盗梦侦探》（2006），迈克尔·艾里亚斯（Michael Arias）的《恶童》（2006）以及最烧钱的大友克洋的《蒸汽男孩》（2004）。这些影片凭借多样化的角色和剧情获得国内外观众的一致好评，它们也充分展现出日本动画最为人称道的视觉艺术。

印度电影先驱唐狄拉吉·戈温特·巴尔吉（Dhundiraj Govind Phalke）早年就进行过一些动画实验，但是直到1956年印度信息部动画电影局的成立，才标志着印度动画产业真正开始发展。迪士尼动画师克莱尔·威克斯（Clair Weeks）是一位传教士的儿子，他从小在印度长大，之后和印度动画先驱G.K. 格哈拉（G.K. Gokhale）一起领导印度动画部门的发展。拉姆·莫汉（Ram Mohan）师从威克斯，在印度信息部动画电影局里开始了自己的动画生涯。他于1972年创立了自己的公司，并拍摄了《啪哩啪》（Baap Re Baap，1968）【译者注：影片出品的时间上出现了一些问题，即公司成立于1972年，而该片却是1968年拍摄的，不过电影本身似乎和公司的成立关系并不大】等作品。在他长达50年的职业生涯之中，莫汉为印度动画产业的发展做出了巨大的贡献，

同时也培养和激励了新一代的动画人。

90年代，印度成为西方动画产业剧集生产的代工中心，不过在这个发展过程中，印度也出产了一些属于自己的动画长片作品，例如拉姆·莫汉与日本导演酒向雄豪合作的动画作品《罗摩衍那——罗摩王子传奇》（Ramayana：The Legend of Prince Rama，1992），以及与美国合拍，并且在电影中使用到动作捕捉技术的动画长片《辛巴达：穿越迷雾》（Sinbad：Beyond the Veil of Mists，2000）。



《自由之歌》（Freedom Song）
纳拉延什（Marayan Shi）
2000

其他地区动画

在动画主产地之外，动画的发展零散而杂乱。在过去，资金的匮乏是许多动画业欠发达地区产业发展的最大阻碍。现在，随着数字技术的进步，世界动画格局正悄然改变。

北欧动画

1919: 丹麦. Sven Brasch: *A Rather Good Intention*

1920: 丹麦. Robert Storm-Petersen: *A Duck Story*

1924: 芬兰. Karl Salen & Yrjo Nyberg: *Aito Sunnuntaimetsastaja*

1925: 挪威. Walter Fyrst: *Teddy*

1949: 挪威. Ivo Caprino: *Tim og Toffe* (*Tin of Toffee*)

1966: 丹麦. Kaj Pindal: *What on Earth!*

1967: 芬兰.Seppo Suo Anttilla: *Impressario*

1969: 丹麦. Jorgen Vestergaard: *Nattergalen* (*The Nightingale*)

1969: 瑞典. Per Åhlin: *I huvet pa en gammal gubbe* (*Out of an Old Man's Head*)

1971: 丹麦. Jannik Hastrup: *Benny's Badekar* (*Benny's Bawthtub*)

1971: 丹麦. Trygve Rasmussen: *The Golden Coin*

1974: 瑞典. Per Åhlin: *Dunderklumpen*

1974: 冰岛. Jon Axel Egilsson: *The Pioneer*

1975: 挪威. Ivo Caprino: *Flåklypa Grand Prix* (*Pinchcliffe Grand Prix*)

1976: 瑞典. Stig Lasseby: *Agaton Sax och Byköpings gästabud* (*Agaton Sax and the Bykoebing Village Festival*)

1979: 芬兰.Riita Nelimarkka & Jaakko Seeck: *Seitseman Veljesta*

1980: 挪威. Knut Eide: *The Tie*

1981: 瑞典. Stig Lasseby: *Pelle Svanslös* (*Peter No Tail*)

1984: 丹麦. Børge Ring: *Anna & Bella*

1984: 瑞典. Per Ekholm & Gisela Friesen Ekholm: *It Was Year Zero*

1986: 丹麦. Peter Madsen & Jeff Varab: *Valhalla*

1986: 芬兰/英国. Kari Leponiemi: *I'm Not a Feminist But…*

1988: 丹麦. Lejf Marcussen: *Den offentlige røst* (*The Public Voice*)

1989: 冰岛/英国. Inga Lisa Middleton: *Mummy, Daddy, Bobby and Debby*

1990: 丹麦. Jannik Hastrup: *Fuglekrigen i Kanøfleskoven* (*War of the Birds*)

1995: 芬兰.Katarina Lillquist: *The Maiden and the Soldier*

1997: 丹麦. Stefan Fjeldmark: *Når livet går sin vej* (*When Life Departs*)

1998: 挪威. Pjotr Sapegin: *Salt Kvernen* (*The Salt Mill*)

1999: 挪威. Torill Kove: *Min bestemor strøk kongens skjorter* (*My Grandmother Ironed the King's Shirts*)

2000: 丹麦. Stefan Fjeldmark & Michael Hegner: *Hjælp, jeg er en fisk* (*Help! I'm a Fish*)

2002: 丹麦/英国. Siri Melchior: *The Dog Who Was A Cat Inside*

2006: 瑞典. Jonas Odell: *Aldrig som första gången!* (*Never like the First Time!*)

2006: 丹麦. Anders Morgenthaler: *Princess*

2006: 挪威. Christopher Nielsen: Slipp Jimmy Fri (Free Jimmy)

澳大利亚和新西兰动画

1914: 澳大利亚. Harry Julius: *Cartoons of the Moment*

1942: 澳大利亚. Eric Porter: Aeroplane Fruit Jellies commercials

1945: 澳大利亚. Will & Harry Owen: *First Victory Home Loan: Squander Bug*

1952: 澳大利亚. Eric Porter: *Bimbo's Auto*

1958: 新西兰. Fred O Neil: *Plastimania*

1962: 澳大利亚. Gus McLaren: *Freddo the Frog*

1962: 新西兰. Fred O Neil: *Hatupatu and the Bird Woman*

1970: 澳大利亚. Bruce Petty: *Australian History*

1972: 澳大利亚. *Eric Porter: Marco Polo Junior vs the Red Dragon*

1974: 澳大利亚. Bruce Petty: *Leisure*

1977: 澳大利亚. Yoram Gross: *Dot and the Kangaroo*

1978: 澳大利亚. Bruce Petty: *Karl Marx*

1978: 新西兰. Murray Freeth: *The Boy Who Bounced*

1984: 新西兰. Joe Wylie/Susan Wilson: *Te Rerenga Wairua*

1986: 新西兰. Murray Ball: *Footrot Flats, A Dog's Tale*

1986: 新西兰. Robert Stenhouse: *The Frog, the Dog and the Devil*

1992: 澳大利亚. Bill Kroyer: *Ferngully: The Last Rainforest*

1992: 澳大利亚. Yoram Gross: *Blinky Bill*

2001, 2002, 2003: 新西兰/美国. Peter Jackson: *The Lord of the Rings* trilogy

2003: 澳大利亚. Adam Elliott: *Harvie Krumpet*

2003: 澳大利亚. Peter Cornwell: *Ward 13*

2005: 新西兰/美国. Peter Jackson: *King Kong*

2006: 澳大利亚/美国. George Miller & Animal Logic: *Happy Feet*

2008: 澳大利亚. Tatia Rosenthal: *$9.99*

2010: 澳大利亚. Shaun Tan & Andrew Ruhemann: *The Lost Thing*

拉美动画

1917: 巴西.Alvaro Marins: *O Kaiser*

1917: 阿根廷. Quirino Cristiani: *El Apóstol* (*The Apostle*)

1918: 巴西.Gilberto Rossi: *Aventuras de Bille e Bolle*

1918: 阿根廷. Quirino Cristiani: *Sin Dejar Rastros* (*Without a Trace*)

1929: 巴西.João Stamato & Luiz Seel: *Macaco Feio Macaco Bonito*

1931: 阿根廷. Quirino Cristiani: *Peludópolis*

1940: 阿根廷. Juan Oliva: *La Caza del Puma* (*Hunting the Puma*)

1942: 阿根廷. Dante Quinterno: *Upa en Apuros*

1953: 巴西.Anélio Lattini Filho: *Sinfonia Amazônica* (*Amazon Symphony*)

1957: 巴西.Roberto Miller: *Rumba*

1958: 阿根廷. Carlos Gonzalez Groppa: *Trio*

1959: 古巴. Jesus de Armas: *La Prensa Seria* (*The Serious Press*)

1961: 巴西.Lucchetti & Bassano Vaccarini: *Fantasmagoricas*

1962: 古巴. Jesus de Armas: *El Cowboy*

1965: 墨西哥. Fernando Ruiz: *El Musico*

1967: 巴西.João de Oliveira: *Negrinho de Pastoreiro*

1972: 巴西.Ypê Nakashima: *Piconzé*

1976: 墨西哥. Fernando Ruiz: *Los Tres Reyes Magos* (*The Three Wise Men*)

1976: 阿根廷. Simon Feldman: *Los Cuatro Secretes* (*The Four Secrets*)

1978: 哥伦比亚. Fernando Laverde: *La Pobre Viejecita*

1979: 古巴. Juan Padrón: *Elpidio Valdés*

1981: 巴西.Marcos Magalhães: *Meow*

1982: 巴西.Maurício de Sousa: *Aventuras da Turma da Monica*

1983: 古巴. Tulio Raggi: *El alma trémular y sola*

1983: 巴西.Maurício de Sousa: *A Princesa e o Robo*

1984: 古巴. Mario Rivas: *El Bohío*

1985: 巴西.Marcos Magalhães, Céu D'Ellia, Flávio Del Carlo: *Planeta Terra*

1985: 乌拉圭. Walter Tournier: *Nuestro Pequeño Paraíso*

1987: 阿根廷. Luis Palomares: *El escudo del cóndor*

1994: 巴西.Otto Guerra & Adão Iturrusgarai: *Rocky & Hudson*

1996: 巴西.Clovis Veira: *Cassiopeia*

2001: 巴西.Walbercy Camargo: *Grilo Feliz*

2008: 巴西.Ale Abreu: *Garoto Cósmico*

2009: 巴西.Kiko Mistrorigo & Célia Catunda: *Peixonauta*

2010: 巴西/加拿大. Marcelo Fernandes de Moura & Jean Cullen: *Doggie Day School*

非洲动画

1936: 埃及. David & Shlomo Frenkel: *Mafish Fayda*

1962: 埃及. Ali Mohib: *The White Line*

1963: 阿尔及利亚.Mohamed Aram: *La fete de l'arbre* (*The Tree Party*)

1963: 尼日利亚. Moustapha Alassane: *La mort du Gandji*

1966: 尼日利亚. Moustapha Alassane: *Bon voyage Sim*

1968: 埃及. Ihab Shaker: *The Flower and the Bottle*

1969: 埃及. Noshi Iskander: *One and Five; Is It True; Abd Al; Question*

1973: 加纳. John K. Ossei: *Annanse's Farm*

1974: 埃及. Noshi Iskander: *Where?, Room Number, Excellent*

1977: 尼日利亚. Moustapha Alassane: *Samba le grand*

1988: 埃及/美国. Mona Abou El Nasr: *Her Survival*

1989: 马里. Muambayi Coulibaly: *Segou Janjo, la Geste de Segou*

1989: 南非. William Kentridge: *Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris*

1991: 埃及. Radha Djubran: *The Lazy Sparrow*

1991: 南非. William Kentridge: *Sobriety, Obesity and Growing Old*

1993: 布基纳法索. Cilia Sawadogo: *Birth*

1992: 刚果. Jean Michel Kibushi: *The Toad Visits His Family*

1994: 南非. William Kentridge: *Felix in Exile*

1996: 科特迪瓦. Didier M. Aufort: *Grand Masque et les Junglos*

1996: 布隆迪. Benjamin Ntabundi, Michel Castelain, Jacques Faton: *Carnet Noir*

1997: 南非. William Kentridge: *Weighing and Wanting*

1997: 埃及. Zeinab Zamzam: *A Terra-cotta Dream*

1999: 南非. William Kentridge: *Stereoscope*

2000: 尼日利亚. Moustapha Alassane: *Kokoa 2*

2000: 喀麦隆: Pierre Sauvalle: *The General Assembly of Diseases*

2003: 津巴布韦. Phil Cunningham & Roger Hawkins: *The Legend of the Sky Kingdom*

2004: 刚果. Jean Michel Kibushi: *Prince Loseno*

2004: 南非. Ancilla Berry: *Ummemo* (*The Echo*)

2005: 布基纳法索. Cilia Sawadogo: *The Tree of Spirits*

2005: 布基纳法索. Shane Etzenhouser & Bruktawit Tigabu: *The Great Animal Run*

2006: 南非. Justine Puren: *Mbulu's Bride*

2006: 南非. The Blackheart Gang: *The Tale of How*

2009: 南非. Laszlo Bene: *Kalahari*

1900年之前

动画的起源

电影被普遍认为是20世纪的产品，但动画的艺术却可以追溯至很早以前，当然这取决于你如何定义“动画”这个词。在很多古埃及的艺术品及史前洞穴壁画中都发现了具有连贯性的人物与动物形象的图画。最近的一项发现来自于伊朗的伯恩特城。在当地发现的一个已有5200年历史的碗上，绘有一系列的羊的图像，设计这个碗的目的很可能是通过旋转，以制造出某种图像的动感。

但是对动画的普遍定义恐怕还是“利用某种机械装置使单幅的图像连续而快速地运动起来，从而在视觉上产生运动的效果”。在这种定义下，有史料记载最早的动画应该出自公元180年左右的中国古代发明家丁缓之手。丁缓的这一发明在当时也许纯粹是一个装饰或玩物，但这几乎就是数千年后广为流传的西洋镜的雏形。这些原始版的西洋镜悬挂在灯上，当热气上升时环状的图画便会开始旋转，并出现运动效果。

现代动画的起源可追溯至1824年彼得·罗杰（Peter Roger）为英国皇家学会写的一篇文章，题目为《论移动物体的视觉暂留》。这一理论提到眼睛看到一幅图画之后短时间内不会消失，这就意味着如果图像连续快速的从眼前闪过，那么人脑便会认为这是一幅连续的图画。如果这些图像之间略有区别且带有顺序性，那么这些图像就会变成一幅运动的图画。这一发现直接推动了电影、电视及动画的产生。

受视觉暂留理论的启发，人们发明了各种光学玩具和设备。1825年，英国物理学家约翰·阿尔顿·帕里斯（John Aryton Paris）发明了留影盘（Thaumatrope）：通过绳子转动一张盘，使得盘两面的图像在旋转中重叠到一起。随后比利时的约瑟夫·普拉图（Joseph Plateau）和英国的威廉·荷纳（William Horner）分别于1831年和1834年发明了“幻透镜”（Phenakistiscope）和“魔鬼轮”（Daedalum），都是通过转盘或转筒来获得一系列的连贯动画效果。这些发明都是通过细槽来观看图像，保证人眼每次只能看到一张图，避免太多图像出现导致模糊化。荷纳将自己的发明命名为魔鬼轮，这个可怕的名字很可能是这一玩具销路不佳的重要原因。直到19世纪60年代，美国开发商威廉 F.林肯（William F.Lincoln）买下其专利并将其重新命名为“生命轮”（Zoetrope，也称“西洋镜”），这一玩具才在美国和英国热卖。

1877年法国人夏尔·埃米尔·雷诺（Charles-Emile Reynuad）发明了活动视镜（Praxinoscope），通过观筒中间镶嵌镜子提高了图像的清晰度。雷诺随后将影戏机改造成为早期的放映机。这一发明起初在巴黎大受欢迎，直到1990年观众们都厌倦了他原始的手绘动画，纷纷投向卢米埃尔兄弟（Lumiére brothers）的实景电影。雷诺一气之下砸毁了自己的机器，并于数年后在贫苦中死去。

1872

美国/英国

爱德沃德·迈布里奇：连续摄影

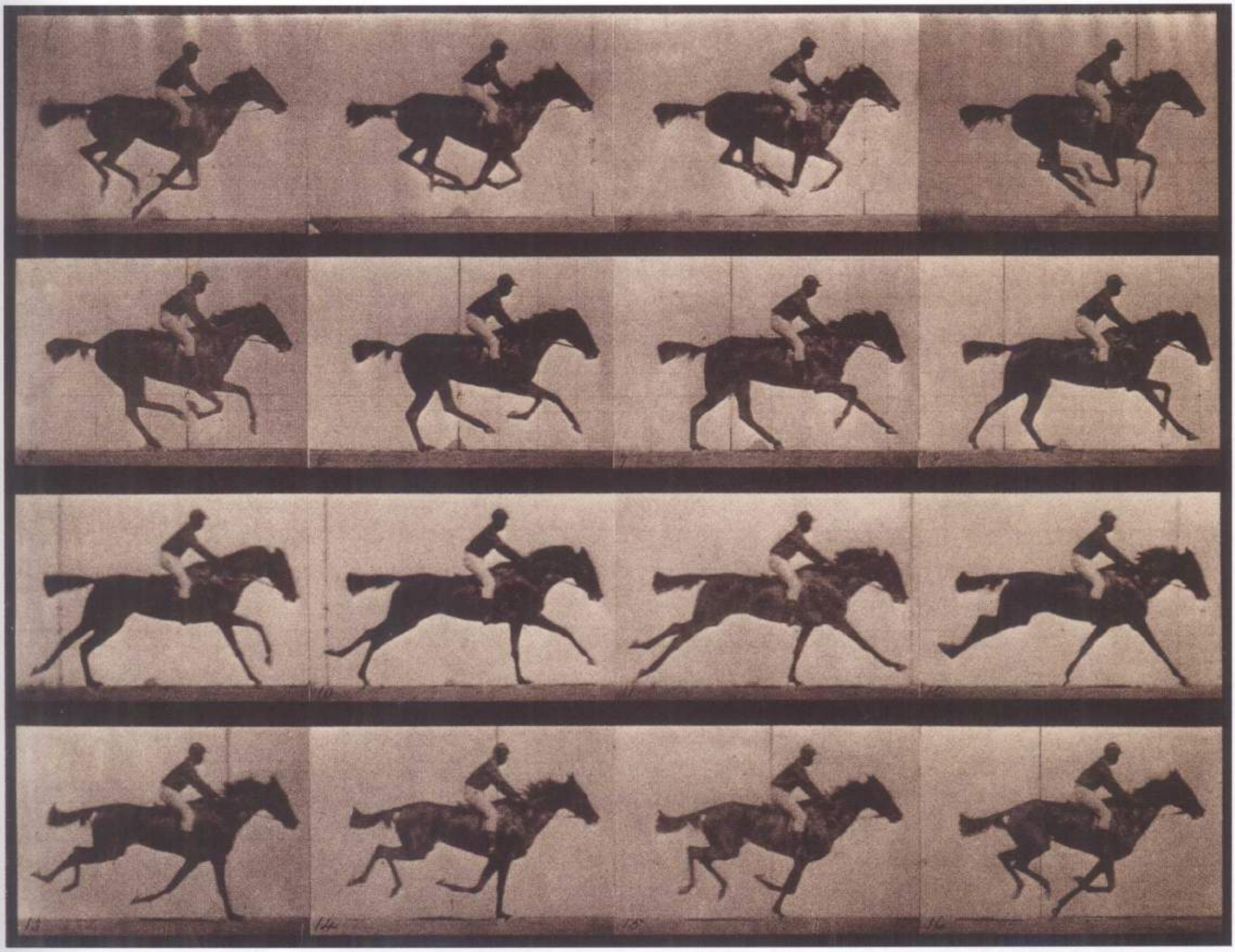
英国摄影师爱德沃德·迈布里奇（Eadweard Muybridge）拍摄的一系列精彩的人物与动物运动照片至今仍收录在各类工具书中，供动画师和艺术家们参考使用。迈布里奇多才多艺、善于发明创造。他最出名的一幅作品始于一个小试验。1872年，前加州州长里兰德·斯坦福（Leland Stanford）邀请迈布里奇对热议的“悬空载运”（unsupported transit）理论进行证明，该理论认为马在飞奔的过程中，某一时间四蹄会全部悬空。这一理论与“任何时间至少有一只蹄必须着地”的传统观念相悖。

1877年，迈布里奇通过拍摄斯坦福的赛马“奥克斯登”（Occident）的运动照片证明了“悬空载运”理论。在斯坦福的鼓励下，他把十二架立体相机沿赛马道排放，并在相机快门上安装了拉发线，当赛马跑过时便会触发快门。他还邀请媒体来共同见证这一试验。

迈布里奇的一生都致力于这类动态照片的拍摄。他用镜头捕捉赛马、飞鸟以及任何可以走动的动物。动物都拍完了之后，他又转向拍摄人物的各种动态图。

迈布里奇的才气并未就此打住，1879年，他发明了早期的电影投影仪，并将其命名为“动物实验镜”（Zoopraxiscope）。这是西洋镜的一个变种，用在公众场合放映运动图像。它将连续图像绘制在一块透明玻璃圆盘上，随着玻璃的旋转，将影像投射出去，这样影像便仿佛运动起来。

迈布里奇的多位摄像技术如今被改造成所谓“子弹时间”，并被广泛应用在《黑客帝国》等电影中。法国鬼才动画师兼导演米歇尔·冈瑞（Michel Gondry）以使用该技术闻名。他早期拍摄的音乐录影带也用到了一套相连的摄像机设备，只不过这些摄像机是围绕拍摄对象以弧线排开，所有的摄像机是同时进行拍摄，并没有时间间隔。当图像被快速播放时，我们看到的是和动画完全相反的效果，即摄像机仿佛在静止的时间里围绕拍摄对象旋转。



连续拍摄

1877
法国

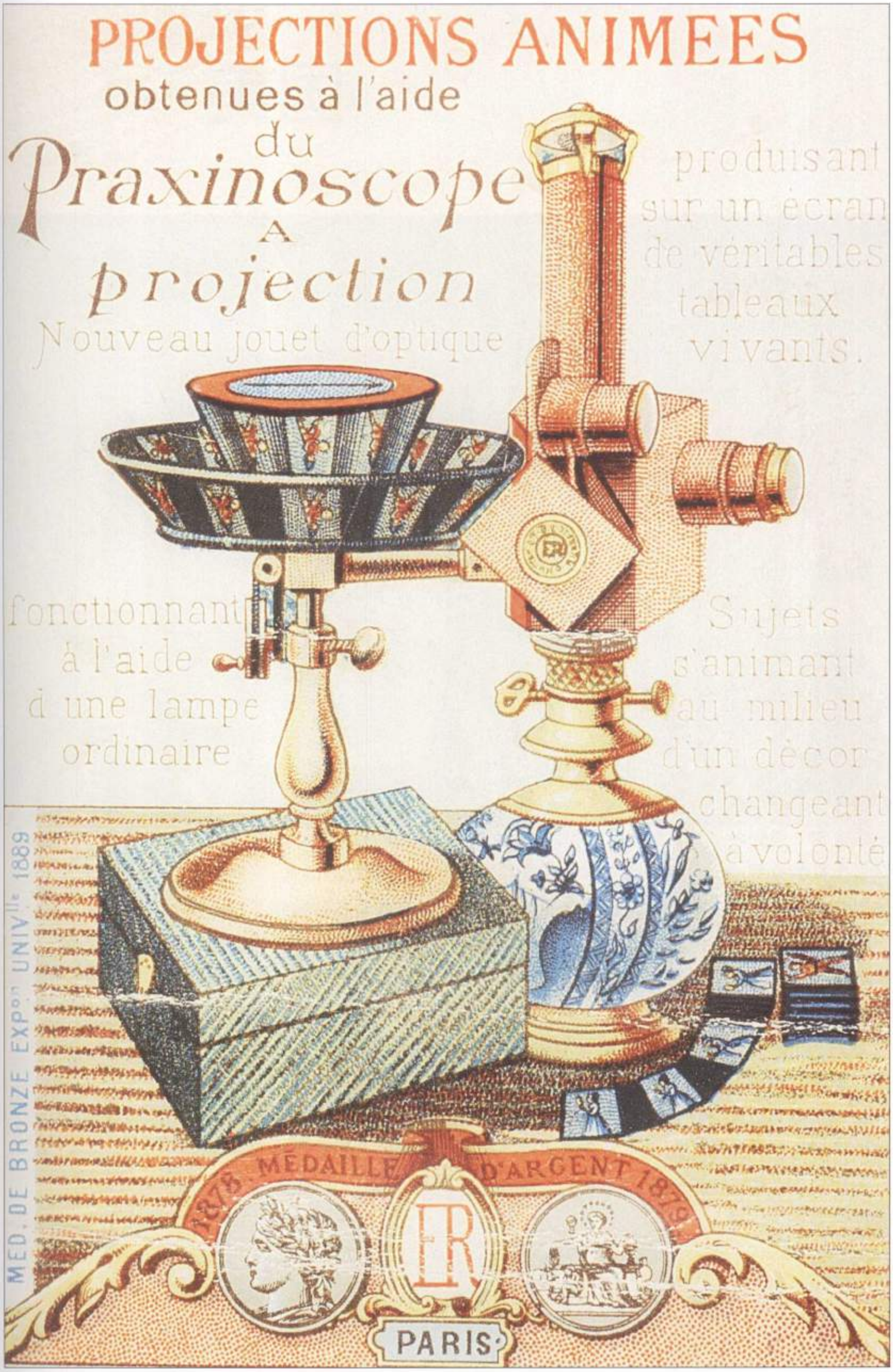
夏尔·埃米尔·雷诺：活动视镜

夏尔·埃米尔·雷诺（Charles-Emile Reynuad）年轻时在摄影师门下当过学徒，这让他对视觉科学有一定的技术性了解。雷诺的母亲曾经师从画家皮埃尔-约瑟夫·雷杜德（Pierre Joseph Redoute），雷诺也因此从小受到母亲的艺术熏陶。扎实的技术功底和艺术造诣往往是造就一个好的动画师的必要条件，雷诺恰好集二者于一身。

1877年雷诺在西洋镜的基础上设计了活动视镜（Praxinoscope）并申请了专利。该设计将若干镜片镶在西洋镜的转轮中央，转轮旋转时，以一定角度固定的镜子能把连续的图画反射出来，形成动态影像。人们从此不必再费劲从窥视孔里观看图像。雷诺把这项发明投入生产，当成儿童玩具销售，并获得巨大成功。但雷诺清醒地意识到这个小玩意儿红不了太久，便开始着手对活动视镜做进一步改进。

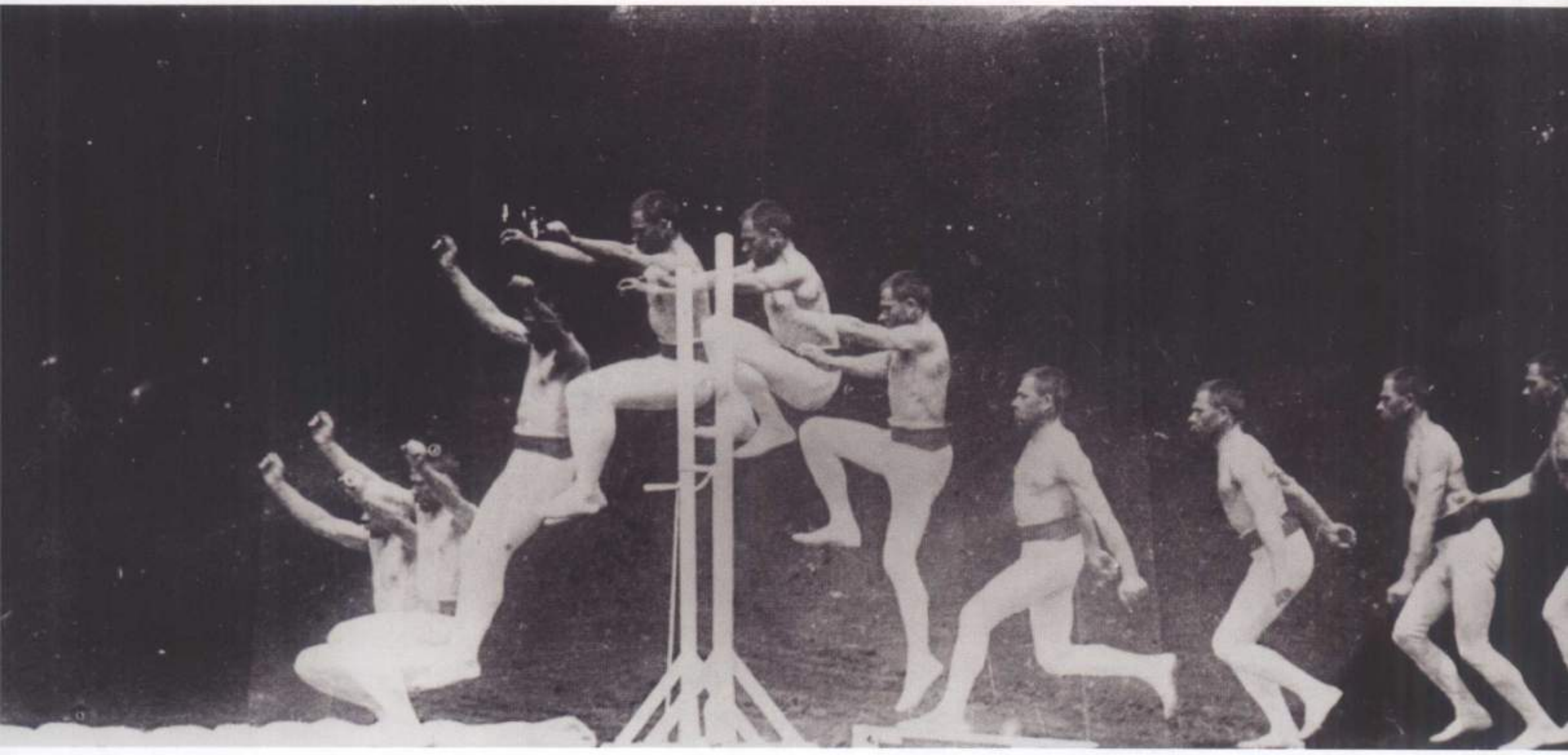
和迈布里奇一样，雷诺也想进一步开发自己的创意，并娱乐更广泛的观众群体，他的想法是把这个机械改造成一台投影装置，从而把动态影像投射到屏幕上。1888年雷诺在一小批应邀前来的观众面前展示了他的活动视镜影戏机（Théâtre Optique），并放映了一部名为《可口的啤酒》（Un bon bock）的原始电影。雷诺把图画手绘在打孔的胶带上，并通过两个转轮带动胶带旋转——这种工作原理被后来的电影放映机沿用至今。与此同时另外一部投影仪播放静态的画面，为投射的动画充当背景。

这个装置必须手动操作，其运作的复杂程度令许多潜在的买家望而却步，雷诺原本还指望这些客户能为他创造一个设备和电影的经营网络。1892年，巴黎蜡像馆和雷诺签订合约，要求雷诺每天都在蜡像馆放映电影，定期制作新片，另外交出他的装置的专利权。1895年，同样在巴黎，卢米埃尔兄弟开始他们早期的电影放映。这些电影的出现宣告了雷诺的影戏机的死刑。1900年雷诺停止影片放映，情绪低落的他砸毁了自己的发明，把精心绘制的胶片全丢进了塞纳河。1918年雷诺在贫苦中死去。雷诺晚年虽然凄惨，但他的才能和他的手绘胶带不会被历史抹去，他不仅是现代动画的先驱，更是电影的开山人物。


PROJECTIONS ANIMEES
obtenues à l'aide
du
Praxinoscope
A
projection
Nouveau jouet d'optique
produisant sur un écran de véritables tableaux vivants.
fonctionnant à l'aide d'une lampe ordinaire
Sujets s'animant au milieu d'un décor changeant à volonté
MED. DE BRONZE EXPON UNIVlle 1889
1878 MÉDAILLE D'ARGENT 1879
ER
PARIS

雷诺的活动视镜

1882
法国



艾提安·朱尔斯·马莱：动态摄影

艾提安·朱尔斯·马莱（Etienne-Jules Marey）是一名法国科学家，后来也成为一名动态摄影师。他在其1873年撰写的《动物机理》（La Machine Animale）一书中提出“悬空载运”理论，即马在奔跑过程中四只蹄会全部悬空。这一理论在数年后得到迈布里奇的证明。继爱德沃德·迈布里奇的动态摄影作品现身美国后，马莱也开始拍摄他自己的动物动态图，并于1882年发明了一种固定底片的连续摄影机，这种动态摄影设备能以每秒十二张的速度进行拍摄。他先是用这种摄影机捕捉飞鸟的连贯动作，而后又开始拍摄各种动物下落等动态照片。迈布里奇曾到法国拜访马莱，两人相交甚欢并对彼此产生影响。生性高调的迈布里奇的作品带有半科学、半艺术、半表演性质。相比之下，作为一线科学家的马莱，则用更为严谨的学术态度继续进行自己的实验。但马莱的作品也不乏充满美感的照片，这些作品至今仍为许多动画师所受用。

动态摄影

1889

美国

托马斯·爱迪生 & 威廉·迪克森：活动电影放映机

活动电影放映机（Kinetoscope）这个概念最早于1888年由托马斯·爱迪生（Thomas Edison）提出，后来由他的员工威廉·肯尼迪·迪克森（William Kennedy Dickson）在1889年至1892年之间进行开发研究。活动电影放映机并非投影装置，它是一个大箱子，观众必须通过一个窥孔观看里面的影像。箱中旋转的胶片从一束闪烁的强光前经过，使每张图片经过时都仿佛凝固了一般。1894年，爱迪生带着十台活动电影放映机在纽约举办了首次商演，但他却并不是最早放映电影的人。法国人让·艾米·勒罗伊（Jean Aimé "Acme" LeRoy）于同年在纽约用它制作的"神奇放映机"放映了电影，时间上比爱迪生还要略早一点。

和所有的电影先驱一样，爱迪生受到了早期其他发明的影响。1888年爱德沃德·迈布里奇在新泽西奥兰治的爱迪生总部附近举办讲座时，爱迪生很可能就见过他的动物实验镜了。之后爱迪生约见迈布里奇，聪明的迈布里奇主动提出和爱迪生合作，建议把他的动物实验镜和爱迪生的留声机加以改造，开发能同时生成声音和图像的设备。那次会面并没有任何结果。但同年，爱迪生预提交了一份专利申请，声称自己将开发一种能同时提供视听体验的设备。之后他搁置了声音部分的研究，转而全身心地投入无声影像的开发。

1889年，为了参加巴黎世界博览会，爱迪生前往法国并在那里待了两个月。世博会上爱迪生看到了夏尔·埃米尔·雷诺的活动视镜和穿孔胶带，以及德国发明家奥托·安许茨（Otto Anschuetz）的电动快速视镜，这个盘状的投影装置和迈布里奇的发明很像，但它靠的是短暂的闪光来"凝固"放映的图像。在法国期间，爱迪生还拜访了艾提安·朱尔斯·马莱，并参观了他的固定底片连续摄影机，这也是历史上第一架电影摄影机。这些发明中的许多元素都被爱迪生"信手拈来"，写进了他1891年申请的活动电影放映机专利中。他后来还把这些技术应用到了他发明的有声活动电影机里。

爱迪生真正的功劳在于把这一系列发明（包括乔治·伊斯曼［George Eastman］发明的底片）进行重组、完善、开发利用，直至它们变成极具商业价值的一个整体。正是爱迪生的发明带来了电影和电影产业的发展。历史向来如此，拿大奖的往往是目光长远，能把各种技术进行组合、开发并从中盈利的人，辛苦做技术的人往往被搁在了一边。也许是担心大洋彼岸也有同样的发明，爱迪生只给他的电影放映机申请了美国专利，而没敢申请一个世界专利。这恐怕是爱迪生在生意上犯下的唯一错误。

1896

法国

乔治·梅里爱：早期“魔术”电影

乔治·梅里爱（Georges Méliès）曾是一名受欢迎的魔术师，经营着巴黎的罗伯-乌丁剧院。1895年，梅里爱观看完卢米埃尔兄弟在他的剧院附近放映活动电影后，便立刻办起了自己的电影秀场。卢米埃尔兄弟不愿意把设备卖给竞争对手，梅里爱只好自己订做器材，并在其他人的设计上对设备加以改进。梅里爱一开始制作的电影基本模仿卢米埃尔兄弟的作品，内容多是一些简单的风景和生活场景。不久，梅里爱开始添加各种魔术和表演，并创造出那个时代最富想象力的原创电影。经历摄影机故障卡壳的梅里爱偶然发现了静帧动画的基本拍摄原理：即在下一帧拍摄前先停掉摄影机，然后移动或者调换拍摄对象。他在自己许多的“魔术片”中都使用到这一手法，并从此引领科幻、奇幻、恐怖片的类型片的发展。1899年，梅里爱制作的7分钟电影《灰姑娘》（Cendrillon）已经使用到了“多幕剧”的手法讲述完整的故事，这也是历史上第一部真正意义上的叙事电影。他还发明了淡入、淡出、叠化等拍摄技巧，并拍摄出早期粗糙的动画，比如让字母跳舞的场景。

梅里爱最得意之作当属1902年的《月球之旅》（Le voyage dans la lune），火箭一头扎进月球“眼睛”的经典场景就出自此片。以今天的标准来看，当时这部电影可算是风靡全球，但受早年的盗版之害，这部电影并未给梅里爱带来多少经济收益。梅里爱的创作顶峰大概是在1899年至1902年之间。此后他又拍摄了数百部电影，但他的创作才能严重衰减，相比于前期的作品，这些后期的电影看起来索然无味。

大型电影公司的崛起把梅里爱远远地甩在了后面。1914年一战爆发，梅里爱便关掉了自己的剧院。和在他之前的法国先驱雷诺一样，面对昔日的辉煌不再，梅里爱一个接一个地亲手销毁了自己的电影。20年代法国超现实主义运动兴起，艺术家们开始重新发掘和评价梅里爱的作品，却发现此时的他正在巴黎火车站的小摊上卖糖果和玩具。值得庆幸的是作为一名电影先驱，在他生命的最后一段时光，梅里爱终究获得了世人的肯定。

静帧动画

静帧动画又叫定格动画或粘土动画。这种动画对模型的动作进行逐帧拍摄，属于历史最悠久，也是最简单的动画。这种动画在过去被广泛应用于怪物场景的拍摄，并与真人表演相结合。在蒂姆·伯顿（Tim Burton）和尼克·帕克（Nick Park）等动画人和导演的努力下，静帧动画至今仍大受欢迎。

《月球之旅》
1902

1900–1927

动画电影的实验时代

19世纪末，全世界都开始探索和发展电影，其中欧洲进步尤为迅速。所有的大事都汇集在1895年这一年：在法国，卢米埃尔兄弟开始放映电影；在伦敦，罗伯特·W. 保罗（Robert W. Paul）和搭档伯特·艾克斯（Birt Acres）完成了他们的35mm电影摄影机；在柏林，斯科拉达诺斯基兄弟（Skladanowsky brothers）开始用他们自制的电影放映机放映电影。

大批的电影和动画在欧美蓬勃兴起，要指出第一位真正的动画师或第一部动画片绝非易事，这完全取决于你如何定义这两个名词。1888年夏尔·埃米尔·雷诺用手绘胶带播放电影，但真正发现静帧动画原理的恐怕是美国人阿尔弗雷德·克拉克（Alfred Clarke），此人是托马斯·爱迪生的员工，他在为爱迪生拍摄《苏格兰女王行刑实录》（The Execution of Mary, Queen of Scots）时，在“行刑”的一瞬间停掉了摄影机，然后把女演员换成了一个人偶——这大概是历史上第一个特效镜头。法国艺术家、早期电影人乔治·梅里爱也偶然发现了“静帧特效”，并成为大规模使用这类特效的第一人；但史上第一段动画却是出自伯特·艾克斯的助手亚瑟·墨尔本·库伯（Arthur Melbourne-Cooper）之手，在这个英国人1899年的电影《火柴小人募捐》（Matches: An Appeal）中首次出现了静帧动画角色。

正是在19世纪末的转角，动画史开始和电影史分道扬镳。

1899

英国

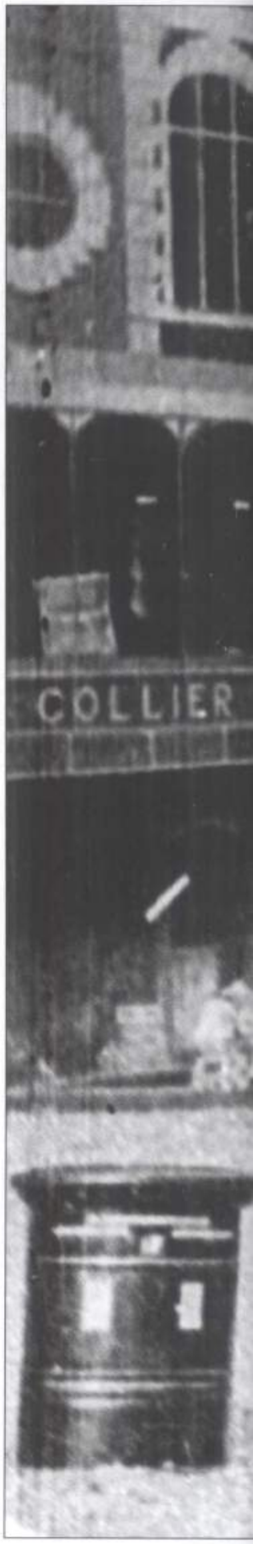
亚瑟·墨尔本·库伯：《火柴小人募捐》

1899年，英国圣奥尔班斯的亚瑟·墨尔本·库伯为布莱恩梅火柴公司（Bryant May match company）创作了短片《火柴小人募捐》，这部短片被许多人认为是世界上第一部真正的动画。库伯是一名摄影师的儿子，拍摄本片时，他正在巴内特摄影公司（Barnet photographic company）给电影先驱伯特·艾克斯当助手。这部电影呼吁公众向正在南非参加布尔战争的英国军队捐款。库伯用火柴拼出片中的角色，并逐帧进行拍摄。在那个进步飞速的年代，电影领域的技术革新几乎是在世界范围内同时进行，但像库伯这样比法国和美国的动画先驱还早个七八年的情况实在令人惊叹。

库伯也是第一个在电影中使用特写镜头的人。他在《祖母的老花镜》（Grandmother's Reading Glass，1900）中首次使用到该技术。就在同一年，英国人G. A. 史密斯（G. A. Smith）也在他的电影《小医生》（The Little Doctor）中使用到特写镜头。

1904年，库伯成立阿尔法贸易公司（Alpha Trading Company）。他和导演罗伯特·W·保罗一起拍摄了许多电影，并尝试在每部片中都加入动画（库伯本人称之为“启动停止电影”或“魔术电影”）。他将动画与真人表演相结合中，创作出了《神奇的玩具手艺人》（The Enchanted Toymaker，1904）和《玩具国之梦》（Dreams of Toyland）等优秀作品。

库伯为现代媒体公司树立了一个复合式经营的典范，他一边在公司制作、发行、放映他的电影，一边又在圣奥尔班斯附近同时经营了数家商店、餐厅和一个游泳池。1910年保罗退休，库伯则继续拍摄《灰姑娘》（Cinderella，1912）等动画电影。他还拍摄广告和新闻影片，如《女权者的赛马》（The Suffragette Derby，1913）一片就记录下了女权运动者艾米丽·戴维森（Emily Davison）如何被国王的赛马踩死。库伯于1940年退休，1961年去世。



《玩具国之梦》
1908

RAY
ZO

1905

西班牙

《电气旅馆》
1905

塞冈多·德·乔蒙：《电气旅馆》

西班牙的塞冈多·德·乔蒙（Segundo de Chomón）精通摄影，他是一名特效导演、摄影导演，也是早期电影技术的先驱。他的电影《电气旅馆》（The Electric Hotel）中出现了无生命的物体全都活过来的场景，标志着早期定格技术的突破。片中用到的实物动画拍摄手法极具超前性。乔蒙也是一位早期的“流浪”动画师，他曾游历欧洲，在巴塞罗那、巴黎、都灵等地参与影片拍摄。乔蒙还改进了“机车”摄影法，即把摄像机架在轨道上追踪镜头，这一技术在真人电影中一直沿用至今。乔蒙并不把自己当成动画师，他的定格动画技术不过是他特效锦囊中的法宝之一。

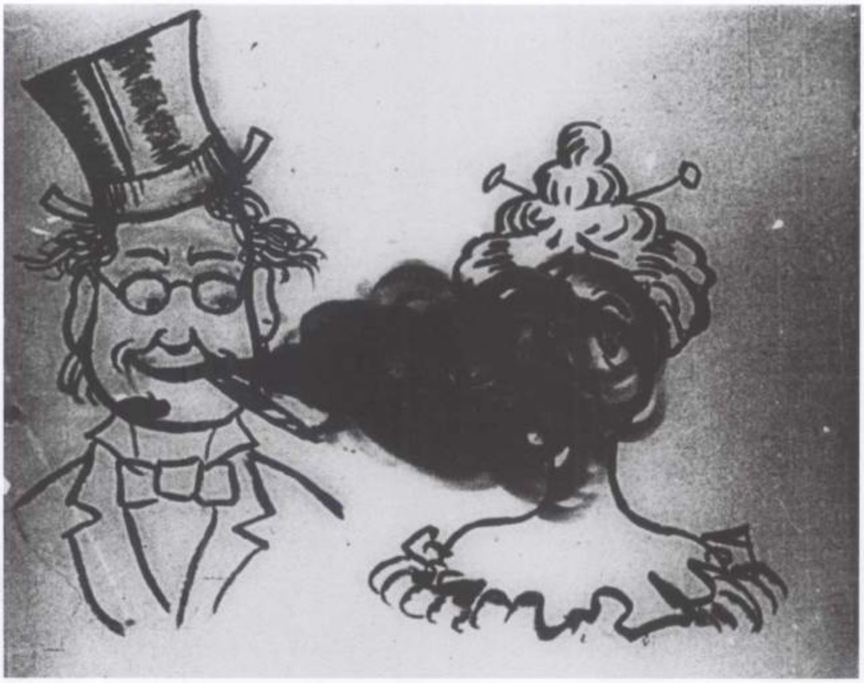
1906
美国/英国

詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿：《滑稽面孔的幽默百态》

这部由英国人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿（James Stuart Blackton）在纽约拍摄的《滑稽面孔的幽默百态》（Humorous Phases of Funny Faces）被一些人认为是世界上第一部手绘动画。布莱克顿原本是一名记者，在一次采访爱迪生的过程中，他表示自己对绘画很感兴趣，爱迪生便邀请他为自己绘制一幅肖像画，并把整个绘画过程拍下来。布莱克顿的职业生涯由此改变，他转行成为摄影师、导演、制片人，并成为动画奠基人之一。

布莱克顿曾在英国见识过一种称为“粉笔秀”或“闪电素描”的杂耍式表演。表演者用粉笔随机速写一名台下观众，然后一边修改图画一边做脱口秀。最早的手绘动画拍摄的大多是这类表演。布莱克顿制作了包括《神奇绘画》（The Enchanted Drawing，1900）在内的此类影片，其中最出名的当属《滑稽面孔的幽默百态》（1906），片中变换了许多场景，包括抽雪茄的男人吐烟圈和小狗表演杂耍。

布莱克顿1907年的影片《鬼店》（The Haunted Hotel）最为成功。这部实景影片的创意类似于塞冈多·德·乔蒙的《电气旅馆》，利用定格拍摄手法表现旅店里的闹鬼场景。该片上映后取得巨大成功并风靡世界，他还影响并促使一大批人加入电影这一神奇的行业。



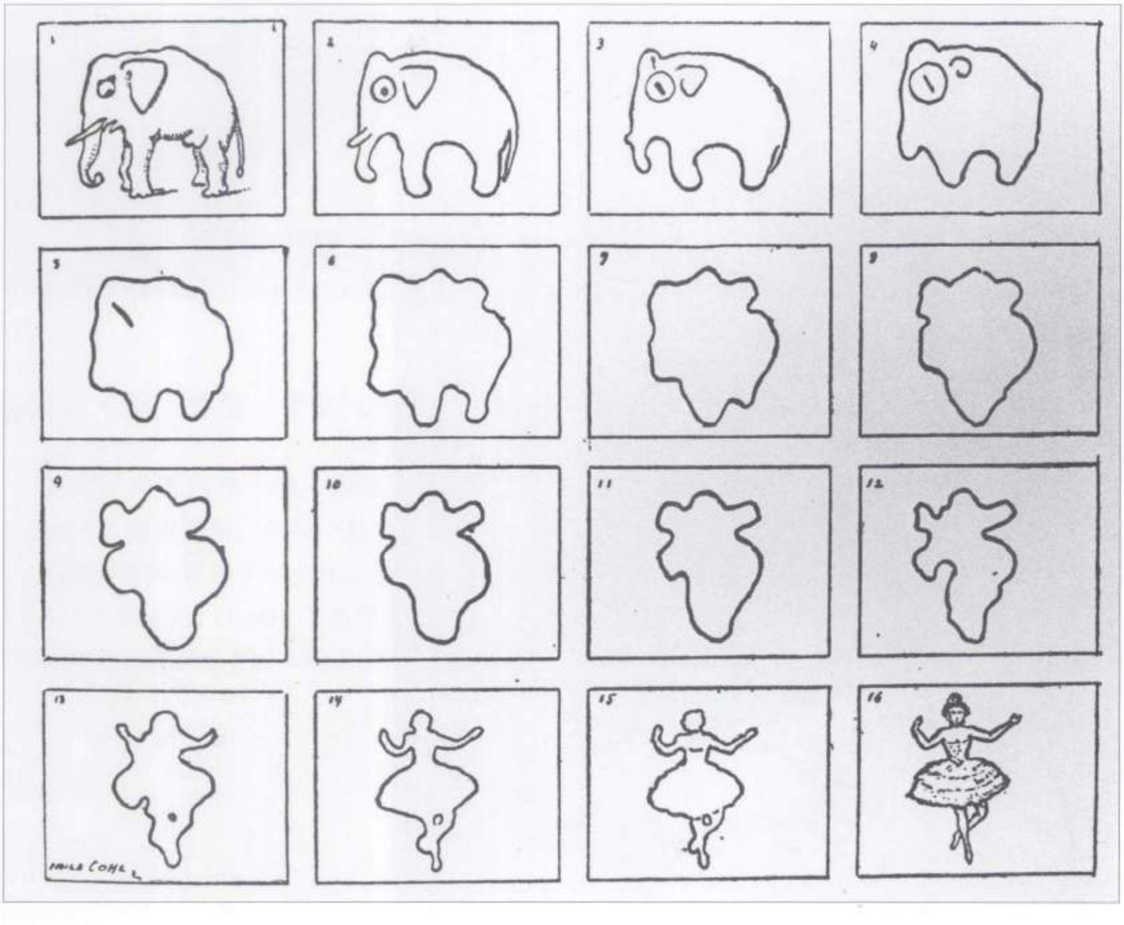
《滑稽面孔的幽默百态》
1906

1908
法国

埃米尔·科尔：《幻影集》

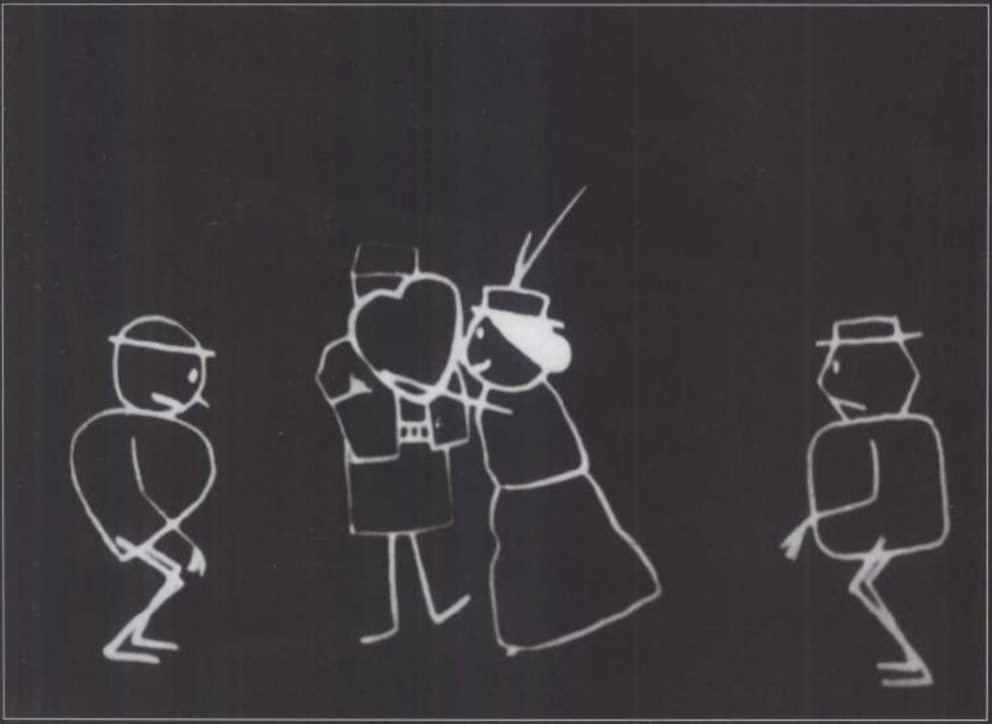
《幻影集》（Fantasmagorie）上映于1908年8月17日，片名源自19世纪一种幻影灯（Fantasmograph）。影片共有七百张图片，每一张都经过双重曝光。该片片长近2分钟，可以说是世界上第一部纯粹的动画影片。科尔在这部动画中使用到了和詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿相同的手法，即先拍摄白纸上的黑线，再通过负曝光使画面成黑板上的白线。

《幻影集》时间虽短，但它包含了大量异想天开的变形场景。每个画面都来自科尔的奇思妙想。他跟随自己的意识流即兴创作出波西米亚风格的画面，再一遍遍的临摹画稿，一帧一帧地改变细节，同时恰到好处地把握动画时间。



《幻影集》
1908

动画人生平



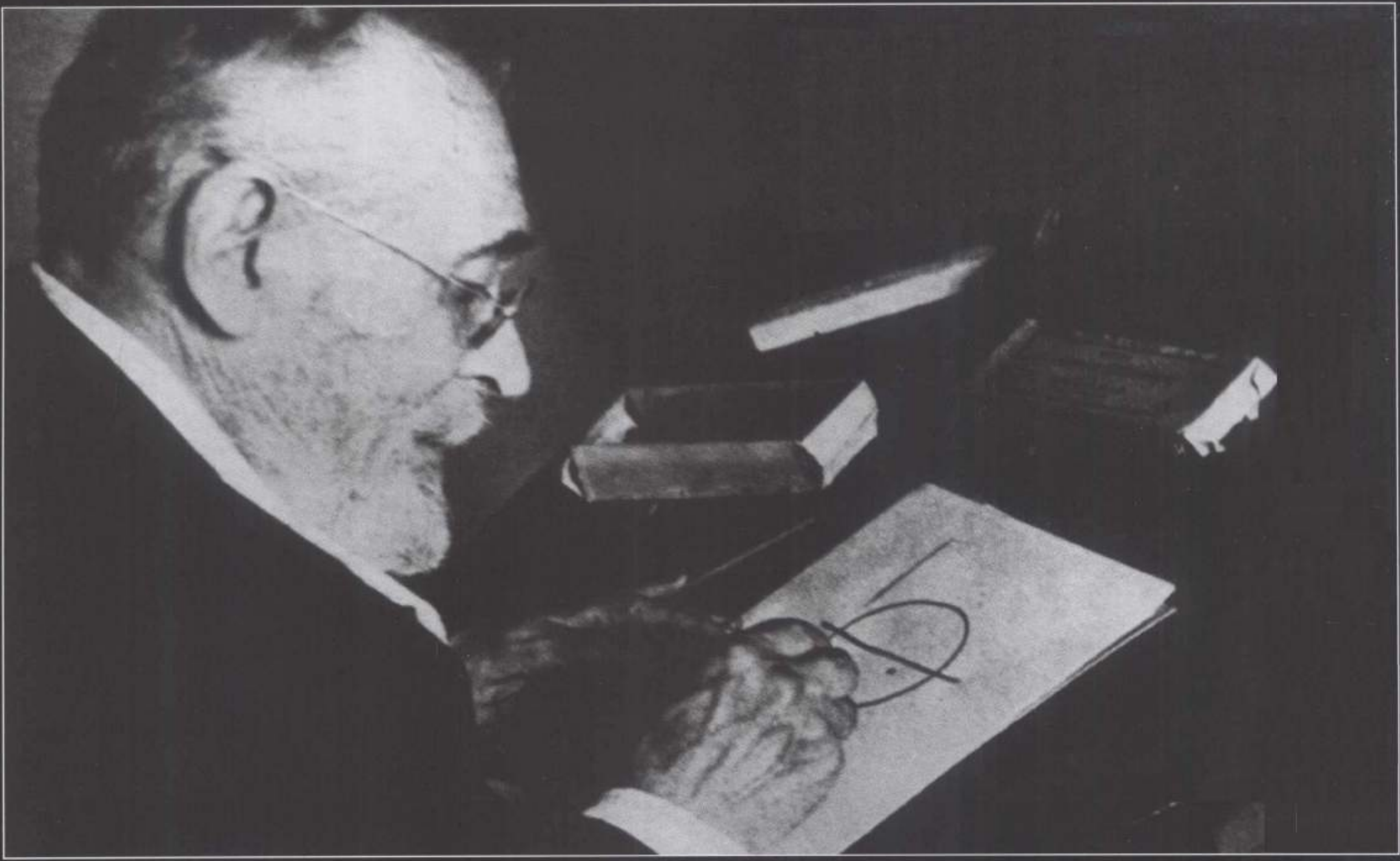
《玩偶剧》
Une drame chez les fantoches
1908

埃米尔 · 科尔

埃米尔 · 科尔（Emile Cohl）原名埃米尔 · 科特（Emile Courtet），1857年生于巴黎。这位动画先驱最初是以政治讽刺漫画家的身份进入人们的视线。他同时也是颠覆性艺术运动的成员，他的许多作品都充满了对传统的戏谑和嘲讽、对现实的歪曲和颠覆，以及对体制内成员生活的抨击。这也是为什么科尔的人生已经变成了某种传奇、神话，以至于我们已经很难分清哪些是杜撰的故事，哪些是真正的历史。

科尔是一个名为“无逻辑”的艺术团体成员，这些人崇尚荒唐与滑稽的力量。他们举办的艺术展专门展出那些不懂画画的人的绘画作品和食物制成的雕像，借此向传统和封闭的思想挑战。他们也因此成为一批达达主义、超现实主义、感念艺术的先驱人物。科尔利用动画这一全新的媒介来表达自己推崇的艺术态度、创意和超现实内容。他的角色都会扭曲、分裂、变形为其他物体或动物，然后又安然无恙地恢复原状，仿佛什么事都没发生过。在他的作品里，“不可能”不仅可能发生，而且肯定会发生。这让他的观众兴奋不已。科尔很清楚卡通就意味着“一切皆有可能”。秉持这一创作理念，科尔在现实主义把卡通变得体面而无趣时，为后来的迪士尼、华纳兄弟、UPA、皮克斯等未来的动画新势力树立了一个优秀的榜样。

1863年母亲去世后，科尔被父亲送到一家寄宿学校，科尔就是在那里发现了自己的绘画天赋。1870年普法战争爆发，巴黎被侵占，父亲生意亏本后，科尔不得不离开寄宿学校。他开始把大量的时间花在街头闲逛、观察周围的动荡政局上。这段时间，活动在新学校附近的一些讽刺漫画



埃米尔·科尔

家让科尔开始注意起政治讽刺漫画。这些漫画家经常把自己的讽刺作品贴满全城，以表达对时局的不满。此外，科尔还受到法国流行的木偶秀的影响。

为了给儿子找个稳定的工作，科尔的父亲费尽心思。他让科尔做过珠宝商的学徒、保险代理人，还让他参过军，但科尔对漫画的热情却不曾减弱，他还为自己所在的军团创作了许多漫画。因为对绘画的喜爱，科尔最终辞掉了所有这些工作，并最终当上了他的偶像——讽刺漫画家安德鲁·吉尔（André Gill）的助手。在之后的许多年里，安德鲁·吉尔一直是科尔的精神导师。

出名之后，科尔开始在一些知名出版物上发表漫画。他在《当代人》杂志（Les Hommes d'aujourd'hui）上创作了许多当时知名人物的漫画，如艺术家图卢兹·罗特列克（Toulouse-Lautrec）和诗人魏尔伦（Verlaine）。科尔生活浪荡不羁，经常在作品中嘲讽当局，他还曾因为在漫画中挖苦法国总统闹得满城风雨，最后被捕入狱。艺术家的生活充满了不稳定和不安全因素，他们常常需要善用自己的创造力以求生存。多才多艺的科尔曾干过摄影师、剧院喜剧编剧，甚至利用自己的兴趣从事集邮和邮票交易。他还对魔术有着浓厚的兴趣，也许是因为他的父亲曾经做过魔术师的兼职助手的缘故。所有的这些经历都在科尔50岁那年派上了用场。当时的科尔想尝试一些新玩意儿，而巴黎时下最流行的东西莫过于电影，科尔因此对这种全新的娱乐方式产生了浓厚的兴趣。

1907年，适逢詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿的《鬼店》在巴黎上映，科尔首次进入一家电影工作室进行参观。这次参观成为科尔人生中的传奇之一，以至于许多人都对这个传言半信半疑。故事是这样的：科尔在大街上发现一张电影海报剽窃了他的创意，愤怒的他径直走进了制作人里昂·高蒙（Léon Gaumont）的办公室索要赔偿。制作人不仅欣然同意赔款，还提供给科尔一份创作电影的工作。当时布莱克顿的电影引起许多人的好奇和讨论，根据另外一个传言，科尔是唯一一个识破

这一特效技术的人，他很快便利用自己的才能创作出超越布莱克顿的电影作品。

数月之后，科尔推出了自己的处女作——《幻影集》（1908）。片中不羁的风格、肆意的变形和荒诞的场景可以看作是科尔对“无逻辑”时期艺术理念的致敬。继该片成功之后，科尔又于同年推出了五部电影。到1923年之前，他总共制作了超过500部短片，鉴于当时制作电影所需的工作量和技术耗时，这个产量简直是个奇迹。1907年至1910年期间是科尔创作的巅峰时期，这段时间的作品充满了自由感和想象力，把动画从过去的矫揉造作中解放出来，并鼓励未来的动画师竭尽所能开发动画的潜力。

科尔的动画看上去简单而幼稚，这是因为作画速度上的需要，不得不对画面进行简化处理（这是动画师永恒的难题）。但总体来说，科尔的绘画简洁有力而充满创意。这一时期的科尔不仅拍摄手绘动画——如《玩偶剧》（1908）等以一个名叫“傀儡”的角色为主角的冒险系列影片——生性好奇的他还开始在《活动火柴》（Les allumettes animées，1908）和《活动扇子》（L'éventail animé，1909）中分别尝试起了定格动画和胶片直绘技术。科尔后来还拍摄了首部真人定格电影。

《活动火柴》被俄罗斯、印度、阿根廷等许多国家的艺术家誉为他们的灵感源泉，对推动全球动画进步有着巨大的作用。由此也可以看出科尔的影片当年在世界上是何等的流行。和乔治·梅里爱等电影前辈一样，科尔的成功并未给他带来应得的财富，这也预示了后来，尤其是这个讲究资源共享、下载文化盛行的数字时代，令所有动画人和电影人大呼头痛的问题——盗版。

1910年科尔离开高蒙进入百代电影公司。1912年他又和爱克雷雅公司（Éclair）签订合约，并远赴美国李堡（Fort Lee）的爱克雷雅工作室工作。在那里他根据乔治·麦克马努斯（George McManus）的当红连环画拍摄了“斯努卡姆”（Snookums）系列，这个系列在当时可算水准之作。科尔很喜欢在美国的工作，他对美国工作室的高度组织性和训练有素、待遇丰厚的艺术家印象颇深。科尔在向美方艺术家学习的同时，那些艺术家自然也从科尔身上学到了不少东西。但在接下来的几年，科尔开始后悔分享了他的动画奥秘。日益机械化、商业化、规模化生产的美国工作室一旦向欧洲出口，欧洲的小型公司、独立公司根本无力与其竞争，这让科尔倍感失落。

1914年一战爆发前夕，科尔回到了巴黎。他协助制作了“火炬”系列（类似于他在美国的系列作品），还为一战拍摄了一些宣传电影。在此之后，科尔的作品再也难见昔日的辉煌。64岁那年，科尔根据他曾经创作的经典角色“傀儡”拍摄了他人生的最后一部电影《借宿的玩偶》（Fantoche cherche un logement，1921），这部作品再度引起了公众的关注。正是科尔早期的手绘动画影响了一位后继的动画巨人，或者说第一位真正意义上的动画师：温瑟·马凯（Winsor McCay）。

1910–1914
意大利/法国

抽象动画试验

阿尔纳多·金纳（Arnaldo Ginna）和布鲁诺·科拉（Bruno Corra）两兄弟同为意大利未来主义运动的成员。两人在1910年至1914年之间共创作四部抽象电影。这不仅是世界上第一批抽象动画，更标志着整个先锋电影运动的开始。

抽象电影源自早期的电影实验，如直接在胶片上作画的技术。金纳是一名未来派画家，据称他在《神经衰弱》（Neurasthenia，1908）中创作了第一幅抽象画。他还制作了唯一一部正式的未来派电影《未来主义生活》（Vita Futurista，1916）。他和布鲁诺试图通过某种媒介连接色彩的和谐与音乐的和谐，并由此发展出一种“视觉音乐”，把色调和音调连接在了一起。在完成部分所谓“轻风琴”的作曲工作后，他们又把精力转向了电影制作。因为找不到一架能够一次只拍一帧的摄影机，兄弟俩便直接在生胶片上进行作画，并用这种方法创作出四部影片：《色彩的和弦》（A Chord of Colour）、《四色效果的研究》（Study of the Effects of Four Colours）、《春之歌》（Song of Spring）和《花》（Flowers）。这一革命性的技术在25年后被伦敦的诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）和连恩·莱（Len Lye）重新使用并做进一步改进，1938年意大利人路易吉·维罗内西（Luigi Veronesi）在米兰也对此技术做了一定的修善。

不幸的是金纳和科拉的所有影片和维罗内西的大部分作品都在1943年米兰遭受的轰炸中被毁。

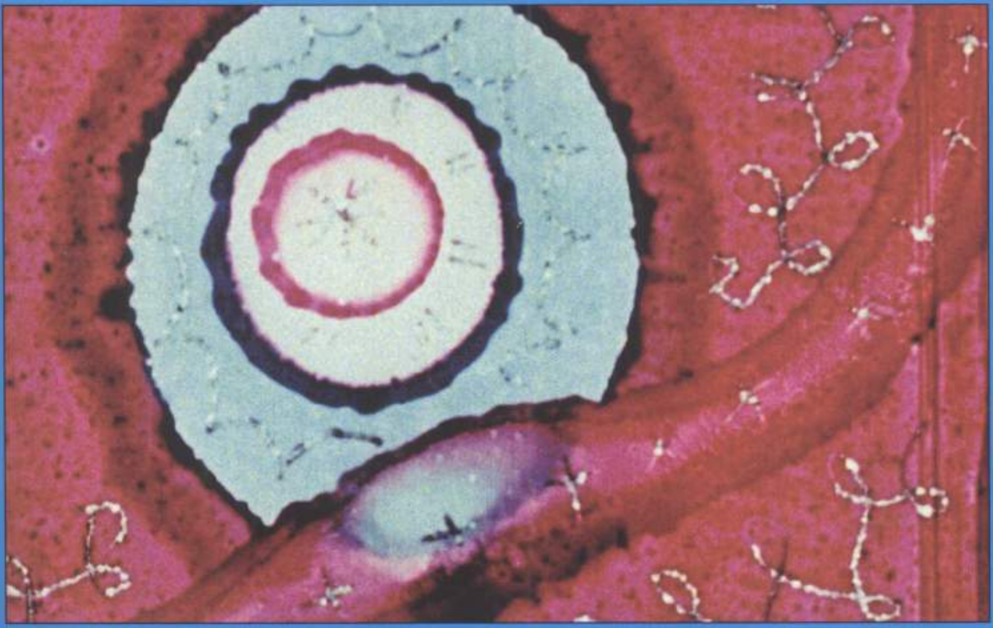
李奥帕德·瑟维奇（Léopold Survage）身上有俄国、丹麦、芬兰三国血统，但他本人长期在巴黎工作。大约在1912年，瑟维奇创作了一系列抽象画，他称之为“色彩韵律”。他原本计划把这些作品都制成动画，因为他认为这些流动的画面组合在一起能形成“彩色交响曲”，并希望借此横跨静态画和动态画之间那道“闪闪发光的桥梁”。他为此申请专利但没有成功，也未能说服法国高蒙公司用彩色片技术来拍摄他的作品。但瑟维奇还是分别在1913年和1914年展出了他的绘画作品。

先锋运动：动画的另类史

动画界的先锋运动最早可追溯至阿尔纳多·金纳和布鲁诺·科拉1910年的胶片作画试验和他们的未来主义宣言。他们的创意和理念在20世纪遍地开花，并衍生出包含各种风格、技术和哲学的地下文化，这些产物的艺术价值大都多于商业价值。这些文化影响渗入了主流电影、广告、设计和音乐录影带，为早期的电脑动画奠定了理论基础，并成为数字时代成百上千的抽象电影风格的灵感源泉。

1920年代，欧洲的电影人、动画人、视觉艺术家开始响应未来主义的号召。法国的费尔南德·莱热（Fernand Léger）和德国的瓦尔特·鲁特曼（Walther Ruttmann）、汉斯·李希特（Hans Richter）、奥斯卡·费钦格（Oskar Fischinger）以及旅德瑞典人维金·伊格林（Viking Eggeling）创作了一系列抽象作品。在纳粹掌权期间，这批动画师中的大部分人，连同其他许多艺术家纷纷离开德国前往美国和英国避难。

1930年代，在政府资助下，纪录片导演约翰·格里尔森（John Grierson）在伦敦建立了邮政总局电影部（GPO），该部门在格里尔森的指导下开始制作实验电影和动画。他还资助了诺曼·麦克拉伦和连恩·莱的早期电影拍摄。这两个人不像他



《色彩幻想》
Begone Dull Care
诺曼·麦克拉伦
1949

们的前辈那样有明确的理论和原则指导，但深受德国抽象派动画师的影响。麦克拉伦和莱后来拍摄了一批极具影响力的抽象动画，并在其中融入了胶片绘画和胶片染色技术。

1938年加拿大政府邀请约翰·格里尔森来研究加拿大的电影生产。格里尔森的研究报告催生了加拿大国家电影局（NFB），他本人也被委任为首任局长。格里尔森沿用了他在GPO的实验理念，任命麦克拉伦作为动画部的部长，并把NFB建立成为世界顶级独立动画和电影中心。多年来，NFB已获超过二十五项动画类奥斯卡奖，还资助了卡洛琳·丽芙（Caroline Leaf）、瑞恩·拉金（Ryan Larkin）和西奥多·乌瑟夫（Theodore Ushev）等实验动画师的电影拍摄。

法国艺术家在20世纪20年代、30年代创作了许多有影响力的超现实主义实景电影，他们试图通过探索梦境中的意象来解开潜意识的谜团。这些影片对大洋彼岸的超现实主义和象征主义作品也产生了相当大的影响。

此时的纽约，一位名叫玛丽·艾伦·布特（Mary Ellen Bute）的动画师正在利用各种涉及到“色彩动态使用”的机器进行试验，她还和诺曼·麦克拉伦进行合作。梅雅·黛伦（Maya Deren）的实拍片标志着40年代、50年代美国新电影运动的开端，极大地促进了先锋电影的发展。玛丽·门肯（Marie Menken）在这段时期也创作了许多实验动画影片。50年代，美国“垮掉的一代”开始崛起，他们宣扬形式自由、表达主义、意识流形式的散文和艺术。这段时期的一些动画师的作品明显受到此类风格和运动的影响，但在之后他们又摆脱了与这种文化的关联。罗伯特·布里尔（Robert Breer）于50年代中期开始制作自由风格的动画，他的作品通常呈现快速、潦草而毫无关联的画面。哈里·史密斯（Harry Smith）创作了20世纪最出色的抽象动画，这些动画对60年代的迷幻文化有着巨大的影响。史密斯的作品深受其他加州艺术家（包括著名先锋人物奥斯卡·费钦格）以及在旧金山现代艺术博物馆举办的“电影中的艺术”系列展映会的影响。

另一位经验丰富的美国抽象派电影人是斯坦·布拉黑格（Stan Brakhage），他通过在胶片上刮划、作画甚至直接把自然物体摁到胶片上制作电影。纽约先锋人物斯坦·凡德比克（Stan Vanderbeek）是另一位把狂放的自由形式动画与表演艺术相结合的50年代电影人，他建立的“扩展电影院”不论在演出还是场馆上都显得与众不同。

英国电影人杰夫·基恩（Jeff Keen）虽然游离于运动之外，但他和60年代的自由电影人和流行艺术家还是有许多的共同点。他的作品中常出现粗糙的动画场景，快速凌厉的剪辑经常让人搞不清他的动画在哪里结束，下一段影片又从哪里开始。

从60年代的第一部学生作品开始，捷克动画师杨·史云梅耶（Jan Svankmajer）就把他对超现实主义的热爱和传统的捷克布偶秀、实验剧相结合，在他的短片和长片中创造了一个个风格独特的静帧世界，这些作品不仅获奖无数，更是享誉全球。但他的作品在捷克斯洛伐克遭禁，因为作品中的超现实主义和抽象艺术宣扬的是思想和精神自由，这让打压自由的共产党集权政府感到不快。

经过诺曼·麦克拉伦的动画指点，瑞恩·拉金在1969至1972年期间为加拿大NFB拍摄了一系列影响深远、精致美丽的迷幻短片。拉金后来还成为克里斯·兰德雷斯（Chris Landreth）2004年的动画短片的主角，此片是用来纪念这位因沉溺酒精和毒品而英年早逝的动画巨匠。

自由动画人布鲁斯·比克福德

（Bruce Bickford）最早于70年代和摇滚音乐人弗兰克·扎帕（Frank Zappa）在加州共事，两人在黑色超现实主义和荒诞艺术上兴趣相投。比克福德创造的定格世界充满了变形和异化场景，让人感觉游离在惊奇的迷幻之旅和希罗尼穆斯·波希（Hieronymus Bosch）式的噩梦之间。

60年代、70年代，许多电脑动画先驱从先锋运动中获取灵感。约翰·斯特胡拉（John Stehura）使用早期的电脑程序制作了《赛博涅提克》（Cibernetik，1963），这台电脑甚至没有屏幕来创作、控制图像。这部经典迷幻作品深受嬉皮士的喜爱。艾德·爱什维勒（Ed Emshwiller）在60年代创作了一些实验电影后，又在70年代开始从事早期的电脑图形系统工作，他还创造了最早的CG动画。

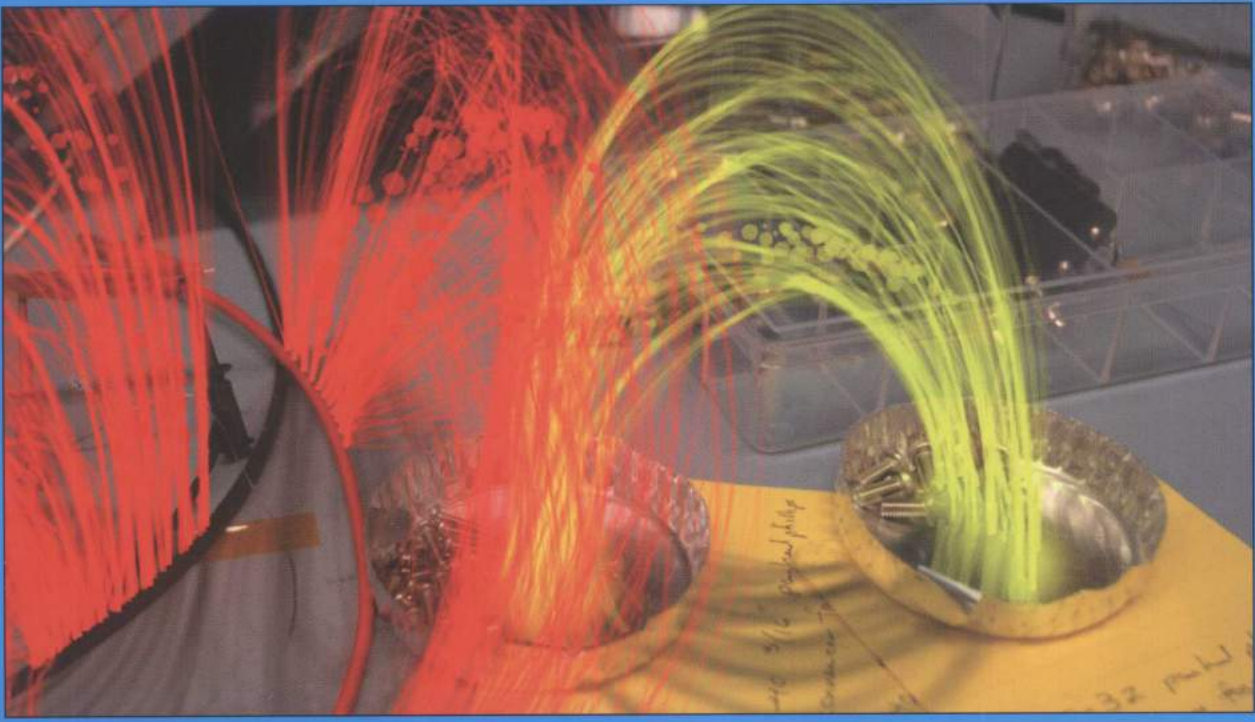
40年代、50年代，受早年德国先锋人物影响，詹姆士·怀特尼（James Whitney）自制了一些抽象电影。在此之后，他又用他哥哥约翰制作的原始模拟计算机创作了一些介于电脑动画和早期精神艺术之间的作品。

匈牙利人朱尔斯·英格尔（Jules Engel）因其早年在迪士尼经典长片中的出色工作和成立UPA工作室而备受瞩目。英格尔之前在迪士尼工作时曾会面奥斯卡·费钦格，在他的鼓励下，英格尔也拍摄了许多抽象影片。1970年，英格尔在加州艺术学院成立实验动画系。

辞去约翰·怀特尼（John Whitney）身边程序员的工作之后，拉里·古巴（Larry Cuba）继续制作他的电脑动画，他也接各种商业活，比如为《星球大战》（1977）制作死星的动画。

今天的先锋和前卫，也许明天就会融入主流文化，这样的现象在艺术文化领域早已司空见惯。事实上，现代的企业和他们的广告团队吸收能力和商品化手段已经足够高明，上个月的地下艺术或边缘文化，下个月就成了他们推销汽车和手机的卖点。70年代早期，嬉皮士的迷幻图片就被拿来促销过冰淇淋。

从某种程度上来说，朋克文化是革命性反文化临死前的一次回光返照。朋克用它独特的DIY哲学为整整一代音乐人、艺术家、动画师指明了新方向，但又不小心让嬉皮文化在一夜之间变得陈腐不堪。朋



《磁场大电影》
Magnetic Movie
半导体
Semiconductor
2007

克还给即将到来的挑剔的消费文化铺平了道路。随着抽象电影、象征电影、迷幻电影日益大众化，新的先锋表达方式又被摸索出来。在70年代、80年代，装置艺术、表演艺术、视频艺术成为连结艺术画廊和公众场合的重要纽带。然而动画却不适合早期的视频技术，从艺术层面上讲上也显得不太时尚，毕竟动画在当时被视为最廉价最无脑的电视节目。

威廉·肯特里奇（William Kentridge）是一位画廊艺术家，他直到80年代末仍坚持从事动画工作。这位南非艺术家凭借他富有暗喻性的碳素笔动画蜚声世界。他的绘画经过反复涂改，刻意留下各种修图的痕迹。肯特里奇经常在这些作品里评论南非的政治和社会。

80年代、90年代的主导思想是：市场就是一切。对于控制市场的人来说，每一件产品都需要设计师来创作产品形象、包装和商标品牌，这直接带动了全球图形设计的发展。随着电脑绘图的盛行，动画制作，尤其是抽象动画或者动态图形设计变得简单而方便，只要有一台电脑，人人都可以进行创作。

在这个后现代主义时代，过去的每一次文化运动或艺术运动都被拿来当成营销噱头。在被当成产品包装之前，它们被无情地剥去了身上附带的各种政治、文化内涵。那些在20世纪初期被拿来开拓视野的革命性移动抽象图像，如今却被纳入动态影像设计领域，沦为宣传品牌、装点夜总会、包装“炫酷”文化的手段。这也许是曾经未来派的梦想——艺术由大众来创造，并融入日常生产和生活——但现在这些艺术不是用来鼓励人们思考，而是用来刺激人们购买商品，从这点看来，未来主义者的梦想仍然还是个梦。

然而，在这个数字革命时代，出现了一种新的先锋形式。和20世纪早期受宣言引导的动画师们一样，这些艺术家运用电脑技术创造了动画、音乐、电影之间的新纽带，离开数字世界就无法实现的纽带。电脑程序员、艺术家、动画师河口洋一郎就是其中的先驱人物之一。他开发的电脑软件能像有机物一样长出图像，并演化出色彩鲜艳的迷幻世界，里面充满带有金属质感的有机生命体。这项技术通过设定不同的环境参数使各类生命体以无限种形式生长、繁衍、衰亡。使用这项技术制作的电影有《海洋》（Ocean，1986）和《藤蔓》（Tendril，1982）。之后电脑艺术家卡尔·西姆斯（Karl Sims）和威廉·兰森（William Latham）也用到电脑培育图像。他们建立了一个数字生态系统，通过复杂的运算模拟自然进化，创造出各类“电脑生命体”。

英国于1990年启动“Animate!”计划。该计划是英国第四频道的“动画行动”和英国政府的艺术彩票基金共同的产物。和NFB等机构一样，Animate!是世界上仅有的几家得到政府资助，且以资助动画向非传统方向拓展为明确目标的项目。远见卓识的制作人迪克·阿诺（Dick Arnall）负责此项计划的运作一直到他2007年去世。受此计划资助的先锋艺术家包括威廉·兰森（William Latham，《生物创世纪》[Biogenesis]，1993）、兰恩·瑞克（Run Wrake，《点唱机》[Jukebox]，1994）、卡拉·帕克（Kayla Parker，《日落大道》[Sunset Strip]，1996）、半导体（《磁场大电影》，2007）和斯蒂芬·艾文（Stephen Irwin，《黑狗人生》[The Black Dog's Progress]，2008）。“一点零”（onedotzero）是一家成立于1996年的国际组织，该组织总部设在英国，通过各种电影节和电影盛会来宣传数字影像，其作品多以抽象短片和非传统短片为主。

目前制作数字动画的团体包括伦敦的知名设计团队“番茄”（Tomato），和成立于2001年，根据音乐、运动和绘画进行创作的网络团队“宁静置入”（Insertsilence）。日本独立CG动画师富冈聪通过观察东京的公司文化，创作充满荒诞和超现实主义的黑色作品。西奥多·乌瑟夫为加拿大NFB拍摄了获奖数字短片《包合塔》（Tower Bawher，2005）和《德拉克丝·弗拉克斯》（Drux Flux，2008），这些作品都表现出工业进步对人类造成的无情的迫害。

也许是因为动画早已融入当今的画廊艺术和装置艺术，2008年英国权威奖项特纳艺术奖的获奖作品就包括一卷艺术家马克·莱奇（Mark Leckey）讲述自己如何热爱动画的录影带。在莱奇创作的这个名为“工业光魔”的多媒体装置中，还可以看见荷马·辛普森和菲力猫的图像。

1910

俄国

拉迪斯洛夫·斯塔列维奇：《美丽的柳卡尼达》

这部令拉迪斯洛夫·斯塔列维奇（Ladislaw Starewicz）名垂青史的影片和他的其他作品一样，都使用昆虫作为电影的主角。斯塔列维奇把甲虫标本的腿从身体上扯下来，再用蜡粘回去，这样就能方便为动画摆出各种姿势。《美丽的柳卡尼达》（Prekrasnaya Lyukanida）有个童话式的剧本，讲述求婚者们如何争夺美丽的甲虫新娘。片中的昆虫角色均身着服装，直立行走。该片一经上映便大获成功，全世界观众都为之称奇。伦敦报纸报道此片时，居然说片中的甲虫都是都经过俄罗斯科学家特别训练的活甲虫。

动画人生平

拉迪斯洛夫·斯塔列维奇

拉迪斯洛夫·斯塔列维奇1882年生于莫斯科，父母均为波兰人。他在20世纪初为定格动画开创出一片新天地，把定格动画技术提到了一个新的层次，其作品对当代的定格动画师仍有深远影响。

斯塔列维奇起初是一名敬业的昆虫学家，他之所以会拍摄第一部定格影片纯粹出于科学的目的。当年斯塔列维奇在为博物馆制作教学影片时遇到了麻烦，他发现自己根本无法拍摄鹿角甲虫的夜间搏斗，因为甲虫一照到光便会停止搏斗、僵直，然后进入睡眠状态。在观看过埃米尔·科尔的《活动火柴》（1908）之后斯塔列维奇决定利用昆虫标本拍摄定格动画来重现甲虫的搏斗。岂料这部《鹿角甲虫之战》（Lucanus Cervus，1910）不仅改变了他的人生轨迹，更改变了整个动画史。鉴于斯塔列维奇拍摄时毫无经验，这部影片可算是定格动画中一部制作精良的里程碑式的作品。

时隔数月，斯塔列维奇又拍摄了另一部动画《美丽的柳卡尼达》（1910），他在本片中不顾现实，而对昆虫进行拟人化处理。之后的几年里，斯塔列维奇又拍摄了多部动画及真人影片，并开发出多种技术与特效，他也因此成为早期电影界的重要人物。他当年最出名的作品有讲述昆虫不贞故事的《摄影师的复仇》（Mest Kinematograficheskogo Operatora，1912）和《圣诞夜噩梦》（The Night Before Christmas，1913）。

《福神》
1934

斯塔列维奇随后又转向布偶片的拍摄，他作品中栩栩如生的“动物”大都身着服装且用后腿直立行走。这些布偶让他的作品看起来有种维多利亚时期流行的“滑稽展”的味道，这些展览展示的就是各类着装造型都酷似人类的动物布偶。

俄国革命爆发后，斯塔列维奇于1919年迁往巴黎。他和其他的俄国移民一道加入了乔治・梅里爱的工作室，并在那里继续自己的动画事业。期间为了方便法国人发音，他将名字“瓦迪斯洛夫（Wladislaw）”改为“拉迪斯洛夫（Ladislow）”。他为公司拍摄了《稻草人》（L’épouvantail，1921）一片后便离职，迁往巴黎市郊小镇冯特内苏布瓦，并在那里度过了自己的后半生。他在妻子芙兰斯和女儿艾琳的协助下制作了多部优秀影片，其中包括《福神》（Fétiche，1934）和《狐狸的故事》（Le Roman de Renard，1930，详见本书第102页）。

斯塔列维奇从未停止自己的工作，他是在拍摄遗作《宛若猫狗》（Like Dog and Cat）的过程中去世的。斯塔列维奇无疑是定格动画之父，他对当今许多动画经典的影响从蒂姆・伯顿身上便可见一斑：蒂姆・伯顿的名作《圣诞夜惊魂》（1993）就拍摄于斯塔列维奇的《圣诞夜噩梦》诞生80周年。

1912
英国

马丁·松顿：
《玩偶国》（又称《玩偶的车祸》）

《玩偶国》（In Golliwog Land）是第一部彩色动画电影，该片结合了静帧动画与真人表演，并使用到了乔治·阿尔伯特·史密斯（George Albert Smith）发明的彩色制片法（史密斯还和亚瑟·墨尔本·库伯一道发明了电影特写镜头）。该片由查尔斯·厄本（Charles Urban）担任制片，马丁·松顿（Martin Thornton）负责导演和动画，讲述一群玩偶遇上一个策划车祸的坏人的不幸历险。尽管之前就有人通过各种方法在胶片上进行人工着色或染色制作彩色动画，但彩色制片法却是第一个被广泛使用的彩色片技术。这道程序很复杂：摄像机中的滤镜装置通过不同的彩色滤镜对交错的黑白胶片进行曝光，然后用一个特制的投影仪通过滤镜投射交错的胶片来反转这个过程。这种特制的投影仪被安装在英国和美国的影院，但由于价格昂贵，质量欠佳，这套设备很快就被淘汰。《玩偶国》也因此在1916年又被重置成黑白版。

1913–1914
美国

约翰·兰道夫·布雷：
动画产业化的进一步突破

和当时的许多动画师一样，约翰·兰道夫·布雷（John Randolph Bray）也是从报纸漫画家转行进入动画界。他于1913年推出短片《艺术家之梦》（The Artist’s Dream），又名《腊肠狗与香肠》（The Dachshund and the Sausage）。发行商夏尔·百代（Charles Pathé）相中该片并和布雷签订合约。在《艺术家之梦》中布雷首度尝试用印刷背景代替手绘背景。他的下一部作品《大话上校希扎在非洲》（Colonel Heeza Liar in Africa）是史上第一部系列动画。

布雷改进了多项动画工艺，并为各类节省劳力的技术申请了专利，其中一项专利提出将背景印刷在半透明的纸上，由此在当时的黑白胶片上制造出灰暗效果。正是这项专利首次提出了赛璐璐胶片（celluloid sheets）——后来简称赛璐璐（cel）——的概念。1915年布雷又申请了另一项专利，提出将印有背景图案的赛璐璐胶片和角色画层叠在一起。布雷后来制作了许多人眼中的史上第一部彩色动画《托马斯猫登场》（The Debut of Thomas Cat）——尽管1912年的英国定格动画《玩偶国》也被认为是世界上第一部彩色动画。

关于布雷的发明的所有权和他无情的商业手段一直存在很大争议。据报道，布雷为了窃取动画先驱温瑟·马凯的技术，谎称自己是撰写动画新闻的记者并进入马凯的工作室进行参观。回到自己的工作室后布雷把这些技术进行改进并申请专利，然后反告马凯侵权。所幸的是正义最终取得胜利，马凯从布雷手中夺回了版权。另一起同样的案例是：弗兰克·南基维尔（Frank Nankivell）声称赛璐璐动画技术是自己和儿子弗兰克于1914年在纽约的工作室里发明的。按他的说法，秉着同行之间友好合作的精神，他让布雷手下

的动画师进入自己的工作室进行参观，不料布雷故技重施，把这套系统改进后又给自己申请了专利。

约翰·兰道夫·布雷是推动动画产业发展的重要人物。他不仅改进了温瑟·马凯等艺术家的技术，还探索出节省劳力、实现利润最大化的方法。为了提高效率，他首先提出在动画部门进行劳动分工。为了保证工作室的多产，他还在一战期间为美国政府拍摄宣传影片，这也是政府公益片的雏形。他还以子公司杰姆·汉迪影业（Jam Handy films）的名义为汽车厂商拍摄企业宣传片，该公司设在底特律，由杰米森·“杰姆”·汉迪（Jamison “Jam” Handy）负责经营。这样的商业活动巩固了全球动画产业，并使其能在困难时期保持生机。一战之前，布雷拥有全美国最大的工作室，许多后来的知名动画师和制作人都是从这里起步，其中包括弗莱雪兄弟（Fleischer brothers）、保罗·特里（Paul Terry）、厄尔·赫德（Earl Hurd）、华特·兰兹（Walter Lantz）、帕特·萨利文（Pat Sullivan）、格里姆·纳维克（Grim Natwick）以及大卫·汉德（David Hand）。

布雷的电影娱乐产业被塞缪尔·戈德温（Samuel Goldwyn）接管改组后，许多动画师纷纷出走。公司最后倒闭并被出卖，但其教育分支“布雷科”（Bray-co）却一直运作到1963年。公司的电影制作机构：杰姆·汉迪组织一直运营至1983年，只比布雷本人多撑了短短几年。约翰·兰道夫·布雷逝世于1978年，死时年近百岁。

赛璐璐动画

赛璐璐动画（Cel animation，又称2D动画或纸绘动画）是最常见的传统动画形式，但自90年代起就逐渐被电脑动画取代。赛璐璐动画的工序一般是动画师先在灯箱上作画，以便清楚地透视多张重叠画纸上的线条，然后根据前面一幅画的动作进行改动。在过去这些画会被转到透明的赛璐璐胶片上进行手工上色，然后把画层叠在背景上逐帧进行拍摄。赛璐璐的出现使背景图可以重复使用，而不需要动画师一帧一帧重新绘制。现在普遍的做法是把画稿扫描到电脑里进行电脑上色，然后再叠加到同样被扫入电脑的背景图上。

1914

美国

厄尔·赫德：
赛璐璐工序和《波比·班普斯》

前报刊漫画家厄尔·赫德发明了赛璐璐技术，并把它发展成为全球动画标准制作工序。赫德在专利中这样描述：在画纸上绘制背景的同时，把动画角色描到赛璐璐片或不同的覆盖层上，以保证所有的静态画面都在独立的图层。许多早期的动画工作室都倾向于使用赫德1915年的专利技术，即只把背景绘在一张覆盖层赛璐璐片上，这样可以继续在纸上作画。赫德的技术是在10年后才被广泛运用，并逐渐主导整个动画产业。现在的纸绘动画师仍普遍使用这一技术。

赫德的《波比·班普斯》（Bobby Bumps）是一部优秀的短片系列，创作于1915年，由环球公司（Universal）负责发行。该系列有着在当时看来极为精细的灰色调背景和角色，故事构架精巧，人物也刻画得十分出色。《波比·班普斯》系列成功后，赫德被布雷相中。布雷邀请他来为他的公司拍摄动画，两人还合办了布雷—赫德专利信托。他们利用合作专利要求所有使用赛璐璐技术的人向他们付费。20年代的大部分工作室都通过使用纸来避免付费。但随着30年代技术标准的整体改进，这些工作时室不得不采用赛璐璐工序，并向布雷和赫德支付专利费。

1914

美国

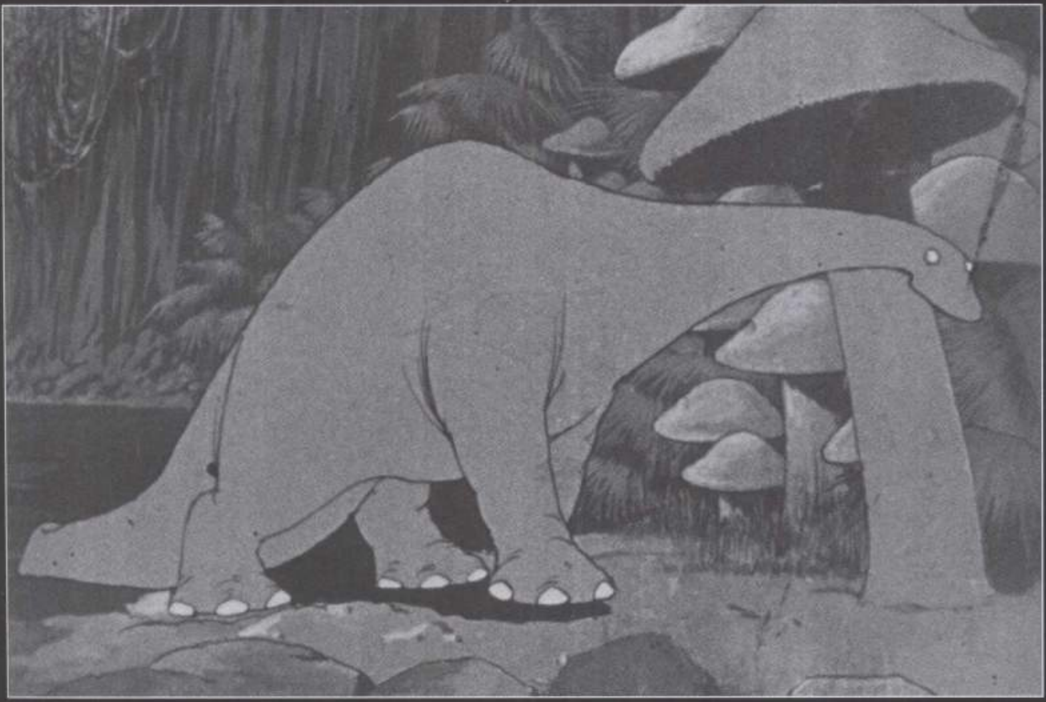
温瑟·马凯：《恐龙葛蒂》

1914年2月8日，温瑟·马凯在芝加哥的宫廷剧院首次向世人展示他的旷世奇作：《恐龙葛蒂》（Gertie the Dinosaur），并在舞台上和投影出来的动画角色实现了跨维度的互动。这部动画不论是在精准性、绘画质量还是动画的写实性上都实现了历史性的突破。在表演过程中马凯“邀请”这只雷龙状的巨大卡通生物登场，可爱的葛蒂先是羞答答地躲在岩石后面，然后才走出来进食、饮水、跳舞，并发出喊叫回应台上的“驯兽师”。马凯的表演引起了轰动，当然这也离不开广告宣传的功劳——许多人都以为真的能在剧院看见一只训练有素的活恐龙走上舞台。海报上的标语写着：“她能吃，能喝，还会呼吸！”面对这样的奇观，谁不愿掏钱一探究竟？

动画先驱埃米尔·科尔在写给法国老家的信中对本片作了如下描述：“那个主演，或者说是唯一的演员，是一只史前生物……马凯手持鞭子优雅地站在银幕正前方。他会简短地说几句话，然后像驯兽师一般转身呼喊银幕里的生物。”令观众大为惊叹的是，恐龙居然从岩石背后走出来并开始做表演。这部影片通常被认为是第一部真正的角色动画，因为这是影史上出现的首个有鲜明个性并能进行表演的动画角色。漫画家兼动画大师马凯真正做到了让画“有了生命”，这正是所有伟大角色动画的精髓所在。

在马凯所在的报社声称拥有他表演的所有权后，马凯立刻停止了他的剧院演出。但他给影片加了一些额外的场景，然后卖给电影院进行发行。

动画人生平



《恐龙葛蒂》
1914

温瑟 · 马凯

温瑟·马凯基本属于自学成才，但他却可以被称为第一位“经典”动画师，同时也是一名世界顶尖漫画家。他的作品都极为精致，精细的线条、高超的透视法、复杂的设计，在他的时代，不论是动画界还是漫画界，都找不出几个能与他一较高下的人。对于普通人来说这些成就就已经足够，但马凯居然在世界杂技舞台上也扮演着领导角色，这都归功于他的真人卡通互动表演，他伟大的动画作品也出自于此。

也许是为了响应他多彩的职业，关于马凯的出生也有几个版本。马凯本人声称自己于1871年生于密歇根的春湖城，而为他写传记的作家却称他是在1867年生于加拿大。马凯最早的工作是设计师，主要从事广告海报和杂技舞台布景的设计。1903年起他开始在《辛辛那提调查报》（Cincinnati Enquirer）上刊载漫画。起初他只是为其他作家的书绘制插图，之后才开始创作自己的漫画，如《干酪美梦》（Dreams of the Rarebit Fiend）和《小尼莫梦游记》（Little Nemo in Slumberland）。《小尼莫梦游记》为马凯打响了名声，他随后应《纽约先驱报》（New York Herald）和《晚间电报》（Evening Telegram）的发行人詹姆斯·戈登·伯内特（James Gordon Bennett）之邀来到了纽约。

除了在密歇根商学院期间学过一些绘画，马凯从未接受过正规培训。但即便不考虑他的动画成就，马凯高水准的漫画已经足以为他博得名声。《小尼莫梦游记》延续了马凯标志性的花饰风格，作画精致而简洁，被誉为最伟大的漫画之一。这部洛可可风格的大师级作品，虽然一直在潮流内外徘徊，但却一直对漫画艺术有着深远影响，其中包括许多60年代的迷幻艺术家，和诸如莫比乌斯、克里斯·维尔一类的当代大师级人物。

除了漫画外，这位多产的艺术家还重返杂技舞台，但这次的身份则是用粉笔画

和观众互动的秀场主持人。他随后还把这种粉笔秀改进成了动画。马凯在这一行干了11年，但期间从未停止在报纸上刊载漫画。

马凯踏足动画界始于他的舞台表演，也源自他和其他漫画家的一次打赌（他们赌他不能把自己的作品制作成动画），而马凯本人则声称拍摄动画的灵感源自他儿子带回家的一本手翻书。

也许是听从了詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿的建议，马凯决定把《小尼莫梦游记》改编成动画。他在4年中共完成了四千张画稿，并成功地把自己在报纸上创作的漫画角色搬上了舞台。动画保持了漫画梦幻般的画面，每一帧35mm胶片都由马凯亲手上色。该片1911年的首映给观众带来的冲击绝非漫画角色跃上银幕这么简单。动画角色的动作之流畅令观众激动不已，许多观众都把大部分时间花在小声讨论这些活动的角色上。

马凯不仅在舞台上放映电影，还通过布莱克顿的发行公司维塔影业（Vitagraph）把《小尼莫》卖给电影院。这些影院版特意增加了一些镜头，包括布莱克顿向观众描述那次赌博，以及一些马凯的工作画面。

马凯无疑认识到了处女作的局限性，他的第二部作品《蚊子的故事》（The Story of a Mosquito，1912）展现出巨大的进步。《小尼莫》只是简单地展示他的活动漫画，《蚊子的故事》则是一部构思巧妙的完整喜剧。该片讲述蚊子在醉汉身上吸血的故事，每一帧都经过精心的绘制，画面内容丰富，充满了马凯的新艺术风格。马凯会一丝不苟地对作品进行预演和完善，在正式拍摄前总是要对画稿做一遍测试。这一次马凯规定只要自己仍在舞台表演中使用这部动画，他就不会让它在电影院上映。这样确保自己的表演不会和电影发生冲突。真正奠定马凯“动画大师”地位的影片，则是他的下一部作品《恐龙葛蒂》。

虽然马凯在动画史上有着举足轻重的地位，但他的一生中并未创作多少电影。由于他过分苛求完美，加上所有的工作都由他独自完成，拍摄电影需要耗费太长的时间。我们必须看到，在他的影片中，每一帧都是一张完整的图画；每一帧背景都经过重新绘制，或是经由助手临摹而成。在今天看来这种工作量和耗时之巨能把人逼疯。有鉴于此，加之马凯在动画界起步较晚，而他本人又身兼报纸漫画家和舞台演员数职，作品数量有限也是在所难免。

《路斯塔尼亚号的沉没》（The Sinking of the Lusitania）是马凯的最后一步重要作品（详见第73页）。在后期许多作品的制作中，马凯都用最新的赛璐璐动画技术取代了纯纸绘技术，这也导致他后期的动画质量远远不及早期作品。他最后的几部影片包括3部改编自早年漫画的《干酪美梦》（Dreams of a Rarebit Fiend，1921），该片由马凯在儿子罗伯特的协助下完成。

虽然在众多领域成就非凡，但马凯始终把自己当作一名动画师。纵使他晚年退出动画界专心画插画，他的所有热情仍停留在动画上面。“动画应该是一门艺术，我是这样认为，”他曾经这样斥责过一位从事动画产业的观众，“但就我所见，你们这帮人干的只是把它变成一桩买卖。”

1914–1915
美国/加拿大

拉奥·巴尔 & 比尔·诺兰：定位尺及其他发明

1914年，报纸漫画家、美术家、法裔加拿大人拉奥·巴尔（Raoul Barré）和同事比尔·诺兰（Bill Nolan）一起在纽约布朗克斯建立了世界上第一家动画广告工作室。工作室的成立，和后来的各类开发成果，都成为推动美国动画产业化发展的重要力量。

创建工作室之前，巴尔和诺兰都是从事原始的动画广告工作。自动画出现伊始，如何把成堆的画稿对齐就一直是个难题。许多人为此想出了各种办法。马凯是用裁纸刀固定画稿的直角，巴尔则使用印刷员常用的方法，在画稿的角上打孔——这项技术至今仍被纸绘动画师用于绘制中间帧的分解动作。

1914年，巴尔想出了一种令当今全世界动画师都受用的工具——定位尺。这一定位装置在画稿的顶层和底层都打孔，然后通过固定在画板上的尺进行定位，保证拍摄时胶片的准确性。这样一来画稿便可以像手翻书那样前后翻看，方便动画师改善动作场景。巴尔还发明了“切割”技术，即通过“切割”把静止的背景与活动的前景切分开来，使得在拍摄过程中角色画稿保持在连续动态图层上，而背景则始终保持静止。

诺兰也开发出一种沿用至今的技术，一般称之为“背景摇拍”，即通过摄影机一帧一帧地拍摄背景画，使画面看上去好像摄像机在一条很长的路上跟拍动画角色。

1915年，巴尔的工作室创作了《坏脾气的猎人》（The Animated Grouch Chasers）系列短片，该系列根据儿童般的逻辑和另类的幽默营造出一种疯狂的超现实感，对后期的商业动画产生重要的影响。

1915
瑞典

维克多·伯格达：《醉鬼》

瑞典漫画家维克多·伯格达（Victor Bergdahl）大约是在1912年时产生制作动画的想法。当时一家斯德哥尔摩电影院的老板找到他，向他询问温瑟·马凯的动画制作秘诀，伯格达于是萌生了这个念头。3年后，伯格达找到了制片人并推出了他的首部动画《醉鬼》（Trolldrycken）。这个系列由13部短片构成，故事围绕一个名叫卡普顿·格罗格（Kapten Grogg，“格罗格”在瑞典语中即“酒”的意思）。这位主角（或者说反英雄主角更为合适）嗜酒成性，却又不巧娶了个脾气暴躁，唠唠叨叨的妻子（据说这都是伯格达本人真实生活的写照）。为了摆脱烦躁的家庭生活，格罗格乘上热气球开始环游世界，终日与酒精和女人为伴，并展开了一次又一次冒险旅程。

1915

美国

弗莱雪兄弟：转描机和《墨水小人》

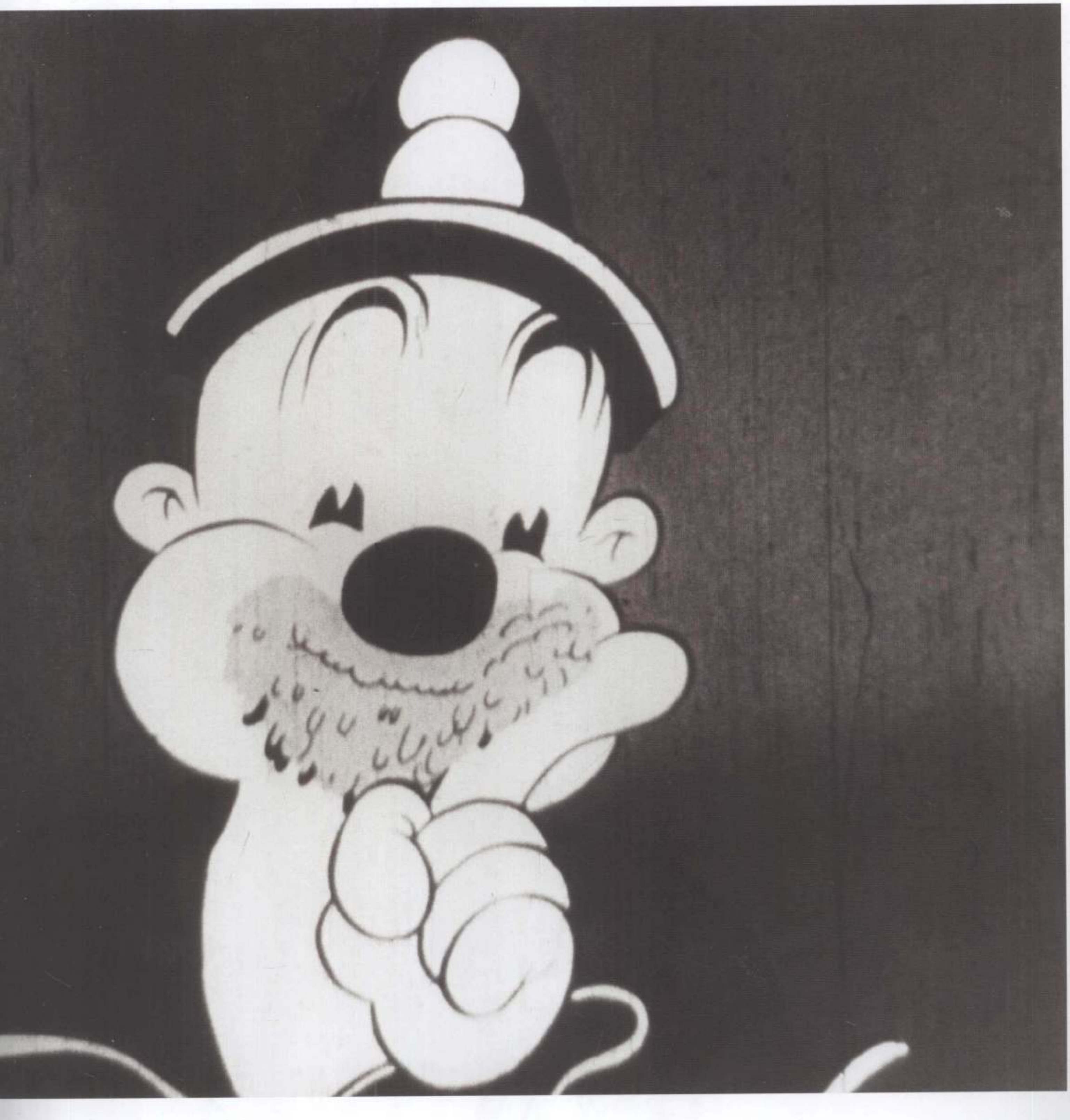
1915年，在《科技新时代》月刊任艺术编辑的年轻漫画家麦克斯·弗莱雪（Max Fleischer）凭着他对科学的浓厚兴趣，提出了一个全新的发明创意：制作一台可以通过捕捉人类动作制作动画的机器。他为这个称为“转描机”的东西申请了专利。这个名字和这台机器的变种至今仍被广泛使用。转描机能把影片逐帧投影到透光台上，艺术家便可把人物的每个分解动作临摹出来。麦克斯的哥哥乔是个机械狂，在乔的帮助下，麦克斯完成了转描机的制作。他的另一个兄弟戴维则穿上小丑服，为他们拍摄了影片《小丑可可》（Koko the Clown）。

约翰·兰道夫·布雷很快看中并聘用弗莱雪。当时派拉蒙公司（Paramount）有个《银幕月刊》（Screen Magazine）系列，专门在电影放映之前播放一些新闻或者娱乐短片，弗莱雪就是为这个节目拍摄了“墨水小人”（Out of the Inkwell）系列。在该系列中，观众可以看见弗莱雪的一只手在画画，与此同时小丑可可从墨水瓶中跳出来，开始和动画师以及周围的真实世界互动。因为有着流利逼真的转描动作，同时又结合了真人表演和动画，该系列大获成功并广受赞赏。

转描

转描（Rotoscoping）是一种特殊的动画工序，动画师通过把实拍片中的真人动作临摹下来，使动画动作看上去更加逼真、流畅。动作捕捉或者表演捕捉是转描技术的3D形式，它在表演者身上安装传感器，然后通过电脑记录下表演者的动作，再把这些捕捉到的动作应用到CG角色上。这种技术同样也能制造活灵活现的动作，还能把任何微妙的动作表演细节都迅速便捷地转换到CG角色身上。

《墨水小人》
1918—1929



动画人生平

麦克斯·弗莱雪&戴维·弗莱雪

20世纪上半叶，麦克斯·弗莱雪（Max Fleischer）和戴维·弗莱雪（Dave Fleischer）两兄弟创办的弗莱雪工作室成绩斐然，地位仅次于迪士尼公司。也许从现在看来，他们的成就和迪士尼相比显得微不足道，但他们留下了一批至今仍天下闻名的动画角色。另外，麦克斯·弗莱雪拥有十五项动画发明专利，对动画业的发展有诸多影响。

在约翰·兰道夫·布雷工作室制作《墨水小人》系列大获成功后，弗莱雪兄弟俩于1921年自创墨水小人影业（Out of inkwell Films）。他们制作的《卡通颂》（Song Car-Tunes）系列音乐短片取得了早期的成功（详见第81页），该系列也是是早期有声动画的典例。

报道称，弗莱雪工作室也是发明“中间帧”制作的第一人，他们安排技术最好的动画是负责关键帧的制作，中间帧则交由新人员工来完成。这一高效工序已成为业内沿用至今的标准流程。为专注于动画研究，麦克斯很快便把动画创作的工作全权交给了戴维和动画师团队。可以说，麦克斯虽然是个有远见、懂发明的实力派艺术家，但和许多有才的人一样，他并不是个合格的商人。除了早期在《墨水小人》露过几次脸外，麦克斯对自我推销没有丝毫兴趣。虽然为自己的发明和角色申请了许多专利，但麦克斯从未妥善维护自己动画角色的所有权，更没花多少时间进一步开发它们的商业价值。迪士尼确实要在制作水准合作化技术上比弗莱雪高出一截，但真正拉开二者距离的还是在经营方面。通过商品和许可收益，迪士尼不仅有资金来拍摄电影，还扩建了公司。经常有报导称麦克斯发牢骚说：“我是在做动画，不是在做生意。”态度虽令人钦佩，但因为没能把作品转换成商业盈利，让麦克斯最终失去对工作室的掌控。

戴维名义上是导演，当然从某种程度上来说他也尽到了导演的角色，但他实际的工作却不是很明确。他既是制片人又是管理者，而他真正的工作重心却放在不断的编造无聊的笑点硬塞进动画上。

1928年公司更名为弗莱雪工作室。弗莱雪工作室在30年代初期一度发展迅速。他们的作品往往混杂各类怪诞、超现实的黑色幽默。他们创作了两个全新的角色：贝蒂娃娃（Betty Boop）和大力水手（Popeye）。这两位新人在当年炙手可热，他们出现在各类卡通和电影之中，风靡数十载（详见第100页和106页）。

弗莱雪工作室早期的工作方式很人性化，但又略显松散甚至混乱。公司允许员工自由发挥，鼓励“灵光一现”的创意。但这种方式导致了许多错误的产生。艺术家们经常互换角色，而且坚持自己的风格，这和其他公司日渐成形的团队化、分工式的流行作业模式背道而驰；弗莱雪工作室在30年代中期之前一直没有正式的编剧部门，动画师们往往是一边作画一边编故事；他们也不按照角色设定稿来作画，导致角色经常出现严重的变形；弗莱雪虽然在有声动画上扮演先锋角色，但在声音录制上却没有同行那么正式、严谨。传统的录音方式都是先把所有的配音、音效都录好，再根据这些声音制作相匹配的动画。而弗莱雪采取的是后期录音，甚至在配音上即兴发挥。这种松散的制作方式赋予动画一种无拘无束的原始感和新鲜感，但毫无原则可言的混杂风格和技术严重影响了作品的整体质量。

弗莱雪兄弟的另一个麻烦来自于融资和发行方派拉蒙公司。三色彩印技术在30年代初已经出现，但派拉蒙以价格昂贵为由拒绝采用这种技术，迪士尼公司因此独揽与彩印公司的协议长达4年之久，并凭借其彩色动画叱咤影坛。数年后派拉蒙开始资助弗莱雪制作彩色片，但只允许使用劣质的廉价工序。工作室随后拍摄了“彩色经典”（Color Classics）短片系列，其中包括三部“大力水手”系列特别篇。这些彩色影片用到了弗莱雪的另一项发明：利用有立体感的背景使画面看上去更具纵深感，这可以看作是迪士尼后来的多平面摄影技术的雏形。

1937年工作室迎来一个里程碑式的事件：员工们发起了史上第一起动画师大罢工。此次罢工持续了9个月，彻底改变了弗莱雪工作室。当时各类公司都争先恐后迁往加利福尼亚，希望加入蓬勃发展的电影业。麦克斯却另辟蹊径，选择从纽约迁往佛罗里达，因为工会在那边还没什么势力，租金也比较便宜。罢工和迁址让弗莱雪蒙受了巨大的经济损失。而此时的派拉蒙眼见迪士尼的《白雪公主》名利双收，

麦克斯·弗莱雪

又开始催促弗莱雪制作动画长片进行回击。派拉蒙提供贷款资助弗莱雪的两部长篇计划，工作室也因此完全落入派拉蒙之手，直至他们还清贷款。

工作室的第一部长片《格列佛游记》（Gulliver's Travels）于1939年上映。该片国内票房尚可，但二战爆发导致其海外市场黯淡（详见第126页）。第二部长片《虫先生进城记》（Mr. Bug Goes to Town，1941）上映2天就碰上珍珠港事件，导致该片票房大败，工作室随即破产。

这段时期弗莱雪工作室最成功的作品是“超人”（Superman）系列。该系列的第一部于1941年上映。异常庞大的预算和忠于原作的压力促使弗莱雪在该系列的企划和执行工作上下足了功夫，制作出来的动画成为弗莱雪作品中最为精良的一部水准之作（详见第136页）。

可惜工作室的其他事情并不顺利。麦克斯和戴维两兄弟开始相互结怨，到拍摄《虫先生进城记》时，两人已经进入冷战阶段。影片上映不久，戴维便赶在弗莱雪工作室和派拉蒙续约之前匆匆离开前往洛杉矶，接管了哥伦比亚电影公司旗下的幕宝公司（Screen Gems）动画部主管。但由于派拉蒙在1941年就开始启动了弗莱雪工作室的接管计划，戴维的离开在法律上已构成违约。兄弟俩被迫离开他们自己的工作室，并成立了一家新公司：驰名工作室（Famous Studio）。他们回到了纽约，靠制作“超人”和“大力水手”系列维持生计。后来的弗莱雪兄弟又各自给其他几家公司打起了工，他们只开发了一些新项目和新发明，但却难现往日的辉煌。麦克斯先是在底特律的杰姆·汉迪组织工作，随后又给老东家约翰·兰道夫·布雷干活。戴维从哥伦比亚跳进了环球公司，当起了实拍片的问题解决人。

弗莱雪兄弟晚年的默默无闻并不能埋没他们曾经的辉煌成就。很少有人像他们这样富有创造力，他们把理想付诸实践的决心和干劲也应该被铭记。不管怎么说，即使现在看来，弗莱雪的经典之作也魅力不减当年，他们的许多发明也沿用至今。

1916

美国/加拿大

拉奥·巴尔：《马特与杰夫》

1916年，拉奥·巴尔找到购得《马特与杰夫》（Mutt and Jeff）改编权的查尔斯·鲍尔斯（Charles Bowers），一起合作将这部热门漫画改编成剧院系列短片。

原作者巴德·费舍（Bud Fisher）凭借这部漫画大获成功，他本人也一直在公众场合强调自己原创者的身份。费舍出现在动画系列的每一个宣传现场，却从未提及幕后动画师的辛苦工作，事实上，动画系列的制作和费舍没有半点关系。在动画产业发展初期，类似这种动画师的辛苦工作被无视的情况数不胜数。历史上也频有动画师为此叫苦不迭。

这部制作精良、情节有趣的《马特与杰夫》完全是巴尔、鲍尔斯和他们雇佣的年轻动画团队的功劳。费舍缺席制作意味着在确保每周完成一集短片的前提下，他们可以自由尝试各种新点子、新创意。然而，沉重的工作负担迫使巴尔这位早期动画大师于1918年离开工作室，洗手不干了。当然这多半也是和鲍尔斯意见不合的结果。巴尔干了几年广告海报设计和绘画后，又于1925年重操旧业，开始创作他的著名动画形象“疯狂猫”（Krazy Kat）。

1916

意大利/西班牙

吉奥瓦尼·帕斯特隆 & 塞冈多·德·乔蒙：《战争与莫米的梦》

西班牙电影艺术家、特效先驱塞冈多·德·乔蒙和意大利导演吉奥瓦尼·帕斯特隆（Giovanni Pastrone）合作拍摄了反战长片《战争与莫米的梦》（La Guerra et il sogno di de Momi）。该片中有一段制作精良、在当时看来十分复杂的定格动画，展现一个名叫莫米的男孩听着爷爷的战争故事入睡，然后在梦中目睹一场玩偶大战。

1917
印度

唐狄拉吉・戈温特・巴尔吉

唐狄拉吉・戈温特・巴尔吉：《火柴的乐趣》

唐狄拉吉・戈温特・巴尔吉（Dhundiraj Govind Phalke）被誉为印度电影之父。他曾当过摄像师、印刷工、魔术师。1912年他远赴英国学习电影制作技术，并购置了拍摄器材，同年拍摄出印度的第一部电影长片《拉贾・哈利什钱德拉》（Raja Harishchandra）。巴尔吉于1917年制作了他的第一部定格动画短片《火柴的乐趣》（Agkadyanchi Mouj）。该片灵感来自于埃米・科尔的《活动火柴》（1908），片中展现了各种活动的火柴和硬币。

在他的电影生涯中，巴尔吉不停地尝试摄影和剪辑技术。他于1944年悄然离世。1969年印度开设唐狄拉吉・巴尔吉奖来表彰对印度电影有终身贡献的人，以纪念这位伟大的电影先驱。

1917
日本

早期日本动画

下川凹天制作的《芋川椋三玄关・一番之卷》（1917）被认为最早公开放映的日本动画电影。但最近在京都发现一段可能出自动画爱好者之手的50帧35mm胶片，这部影片有可能比前者还早10年。

1913年左右，北山清太郎开始用墨水和纸张进行动画实验，期间制作的一些动画都于若干年后上映，其中就包括《猿蟹合战》（1917）。该片的创作灵感可能源自于北山清太郎在东京看过的美国和欧洲动画。1921年北山清太郎自己成立了一家小型工作室，但在遭受1923年东京大地震的毁灭性打击后，工作室的产量日渐下降。

其他早期的先锋人物还包括幸内纯一，他以制作传统文化主题的动画闻名，如片长2分钟的武士喜剧《塙凹内名刀之卷》（1917）。和许多日本早期动画和电影一样，该片起初被认为已经失踪多年。2007年，一位电影历史学家在大阪的古董市场偶然发现了该片的拷贝以及另外一部早期电影——北山清太郎的民间题材动画《浦岛太郎》。两部影片现已被数码修复，并保存在东京国立近代美术馆胶片中心。

1917

阿根廷/意大利

奎里诺·克里斯西亚尼：《使徒》

阿根廷通常不被列入动画大国之列，这个国家却产出了史上第一部动画长片：《使徒》（El Apóstol）。这部动画由20岁的意大利裔漫画家奎里诺·克里斯西亚尼（Quirino Cristiani）导演。尽管已没有现存的拷贝可以证明，但据说该片片长超过了1个小时，这样的话这部动画就应该算是一部长片（标准长片应该为70分钟）。如果数据属实，那么这部动画比洛特·雷妮格（Lotte Reiniger）的《阿基米德王子历险记》（Die Abenteuer des Prinzen Achmed）还要早9年，比华特·迪士尼的《白雪公主》还早20年。不管它具体片长有多长，鉴于欧美国家在未来多年之内都没出现类似的作品，这部动画无疑是一个创举。

《使徒》的制作人是另一名意大利人费德里克·瓦勒（Federico Valle），他之前就曾雇佣年轻的政治漫画家克里斯西亚尼为他的新闻影片《瓦勒时事》（Actualidades Valle）制作一部1分钟的讽刺动画《干涉布宜诺斯艾里斯》（La intervención a la provincia de Buenos Aires）。瓦勒收集了许多电影，克里斯西亚尼就通过研究瓦勒收集的埃米尔·科尔的作品（可能是《活动火柴》）学会了动画的基本技术。他们的这部处女作效仿了当时美国新闻中由热门漫画改编的卡通短片。短片的成功促使瓦勒构想出下一步计划，并大胆地把一部在当时看来片长惊人的电影任务托付给了这位年轻的动画师。

克里斯西亚尼负责了《使徒》的动画制作，阿方索·德·拉弗雷（Alfonso de Laferrére）则负责剧本，讽刺漫画家迪奥戈尼·塔伯达（Diógenes Taborda）负责人物设计。影片以1916年上任的阿根廷总统伊波利托·伊里戈延（Hipólito Yrigoyen）为主角。在片中，为了阻止阿根廷的衰亡，这位总统向奥林匹斯山上的众神示好，并成为了一名使徒。克里斯西亚尼在片中使用到了一种剪纸动画技术，他为这项技术申请了专利，并在后面的作品中对该技术做了改进。

虽然影片发行有限，但《使徒》获得了观众和评论界的一致好评，这也促使克里斯西亚尼拍摄了更多影片，其中包括教育片、广告片以及一部一战讽刺长片《无影无踪》（Sin Dejar Rastros，1918）。他的另一项里程碑式成就是拍摄了世界上第一部有声动画长片《佩鲁多帕里斯》（Peludópolis，1931），讲述1928年伊波利托·伊里戈延的二次竞选。但由于政治时局变化过快，克里斯西亚尼不得不根据实际局势重新剪辑自己的影片，导致这部动画最终没能达到他预期的成功。

《佩鲁多帕里斯》票房失利后，克里斯西亚尼开始专注广告制作。1938年他再度转入动画拍摄，这次他放弃了自己的剪纸技术，而用更为方便的赛璐璐技术制作了短片《猴子钟表匠》（El Mono Relojero）。

1918
美国

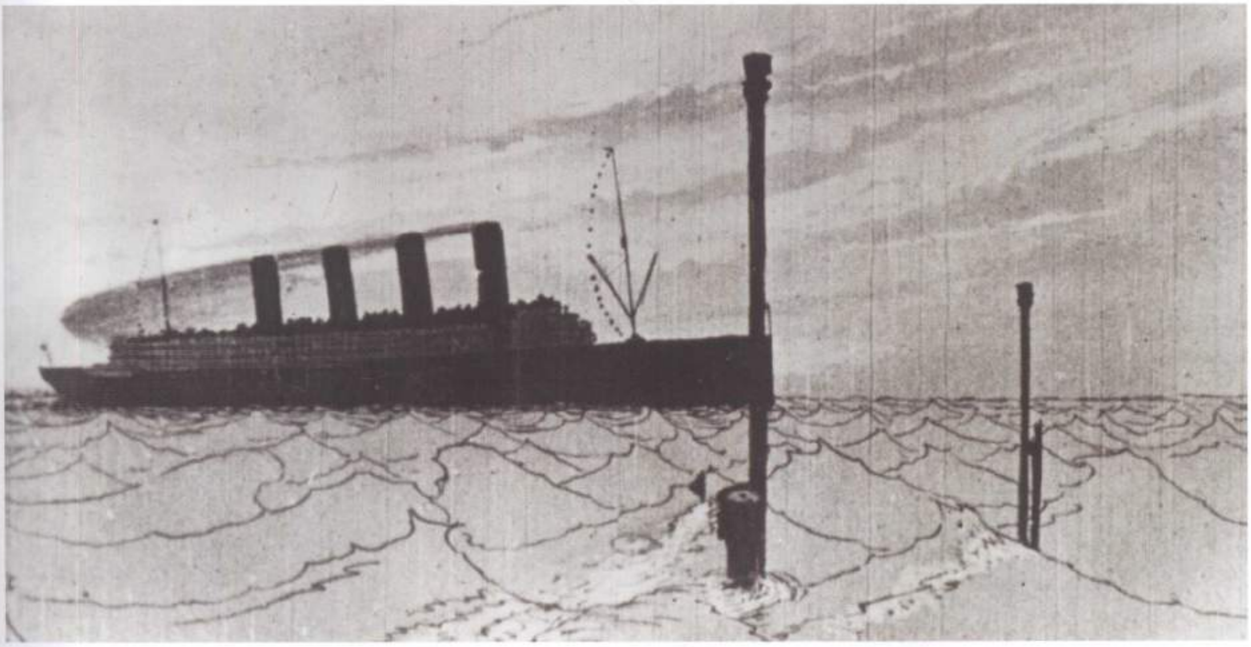
温瑟·马凯：《卢西塔尼亚号的沉没》

《卢西塔尼亚号的沉没》（The Sinking of the Lusitania）可能是史上第一部纯粹的严肃政治题材动画，也是早期动画宣传片的一个典例。本片再现了1915年的重大海难事故：英国邮轮卢西塔尼亚号被德国潜艇击沉，船上大部分乘客和船员遇难，其中包括一百二十四名美国人，这起事故成为美国参与一战的重要原因。马凯则带着个人和公众的悲愤之情创作了本片。

和马凯的其他作品一样，本片也充分展现出报刊漫画与动画的紧密联系，这在美国动画的起步阶段十分普遍。像马凯这类的动画师大多以在报纸上刊载漫画起家，他们的动画作品基本改编自热门漫画。《卢西塔尼亚号的沉没》就是根据媒体当天的事故新闻和用来再现灾难过程的新闻配图所改编而成的。

在战争或困难时期，动画注定要成为公益宣传或政治宣传的流行媒介。因为动画可以清晰明了地传达信息和资讯，政府对这种宣传方式的投入还可以在经济困难时期救活一大批的动画师和工作室。

然而，《卢西塔尼亚号的沉没》却和马凯的其他作品一样，是他自掏腰包进行制作，并卖给电影院发行商。虽然在动画主题上和马凯的其他作品，以及当时的流行动画有着天壤之别，《卢西塔尼亚号的沉没》仍旧保持了马凯细致写实的风格、精准的透视和制图，戏剧化地再现了那场可怕的沉船事故和乘客在海浪中挣扎的炼狱情景。



《卢西塔尼亚号的沉没》
1918

1919

美国

奥图·梅斯梅尔 & 乔·奥里欧罗：《菲力猫》

继温瑟·马凯等美国早期动画师成名后，许多人纷纷开始涉足动画业，妄图分一杯羹，其结果是大批的劣质廉价货。但这其中也不乏精品，其中一个便是20年代最大牌的动画明星菲力猫（Felix the Cat）。

菲力猫由奥图·梅斯梅尔（Otto Messmer）创作并负责动画，帕特·萨利文（Pat Sullivan）担任制片。菲力猫爆红后，萨利文开始独揽所有功劳，游遍欧洲接受菲力猫疯狂粉丝的顶礼膜拜，不善言辞的奥图·梅斯梅尔则被留在工作室里继续制作动画。事实上，梅斯梅尔就这样在萨利文的阴影下度过了50年。而在此期间，萨利文一直都以“菲力猫之父”自居。

萨利文在1915年看中梅斯梅尔的潜力，并雇用他为自己新开的工作室工作。1919年梅斯梅尔为派拉蒙的《银幕杂志》创作了菲力猫这个角色。派拉蒙随后为菲力猫注册商标，并雇用帕特·萨利文的工作室继续制作这个动画系列。

1922年萨利文从派拉蒙手中要回了菲力猫的版权。他和梅斯梅尔、自己的动画团队以及门徒乔·欧里奥罗开始以每15天一部的稳定产出长期制作“菲力猫”系列。萨利文还进一步发掘了这个角色的商业价值，他生产了一系列周边产品，在世界各地作动画宣传的同时进行销售。

梅斯梅尔曾研究过卓别林的表演并制作过卓别林的动画，这些经历对菲力猫的动画无疑产生了重要影响。《菲力猫》的风格简单而醒目，情节构思巧妙而有趣，展现了以剪影和图示为基础的设计风格的强大魅力。片中使用到的各种表现技法使有声动画成为多余，如菲力猫的尾巴常常会变成一个问号或感叹号；动画还使用到透视法技巧，如表现菲力猫如何抓起远处背景上的物体；遇到问题时，他还会用他标志性的来回踱步表现自己的困境。这个系列也许在技术上没有多少新突破，但在表演质量和与观众的互动上却迈出了一大步，这也使他成为闻名世界的卡通形象。

有声动画的出现最终使菲力猫淡出公众视野。妻子去世后，酒精和抑郁症令萨利文日渐颓丧，他也无力带领工作室迈向有声时代。1933年48岁的萨利文英年早逝后，乔·奥里欧罗（Joe Oriolo）开始和梅斯梅尔紧密合作，继续菲力猫的制作。奥里欧罗有着近20年的动画制作经验，他曾在弗莱雪公司参与“大力水手”和“超人”系列，以及电影《格列佛游记》的拍摄。后来奥里欧罗开始独自制作菲力猫，他得到梅斯梅尔的授权，对角色进行了再加工，赋予菲力猫全新的形象和性格，并创造了一系列新配角，如魔术袋（The Magic Bag of Tricks）、戴斯特（Poindexter）、教授（The Professor）、洛洛（Rock Bottom）、凡弗姆（Vavoom）等。奥图·梅斯梅尔和乔·奥里欧罗也是早年唯一绘制菲力猫漫画的两位漫画家。两人在创作漫画时，奥里欧罗的儿子唐就在一旁静静地看。70年代末，乔·奥里欧罗意识到儿子在这方面的才能和热情，便要求他把菲力猫这个角色继续带入21世纪。带着对菲力猫的尊重，唐·奥里欧罗（Don Oriolo）决定继续父亲未尽的工作。他从父亲身上学到了许多，并继承了他抖笑料和讲故事的才能。1988年他撰写并制作了动画长片《菲力猫大电影》（Felix the Cat: the Movie），为使角色保鲜，他还推出了新的漫画，并和日本的NHK-NEC合拍了电视剧集《少年菲力猫和他的朋友》（Baby Felix and Friends）。1996年唐·奥里欧罗和罗曼电影公司（Film Roman）合作了电视剧集《菲力猫新传》（Twisted Tales of Felix the Cat）并向全球播放，2004年他又拍摄了影片《菲力猫圣诞大冒险》（Felix Saves Christmas）。从商品营销到电影和宣传活动，菲力猫的人气有增无减，并依靠其讨喜的性格、幽默的情节、出色的视效赢得了越来越多新粉丝的喜爱。

《菲力猫》
1919—1936

1920
美国

© FTCP, Inc.

约翰 · 兰道夫 · 布雷 ：《托马斯猫登场》

《托马斯猫登场》（The Debut of Thomas Cat）讲述一只小猫如何学会抓老鼠并最终对抗大老鼠的故事。本片使用到了新泽西的珀西 · 布鲁斯特（Percy Brewster）发明的布鲁斯特彩印法。尽管制片人约翰 · 兰道夫 · 布雷凭借此片获得成功，但和许多早期的彩色系统一样，这道工序成本过于昂贵，制作出来的胶片又太脆弱不耐用。虽然有人声称早在本片之前就制作出了彩色动画，但《托马斯猫登场》仍是有记录的最早的彩色传统手绘动画。

1920–1923
美国

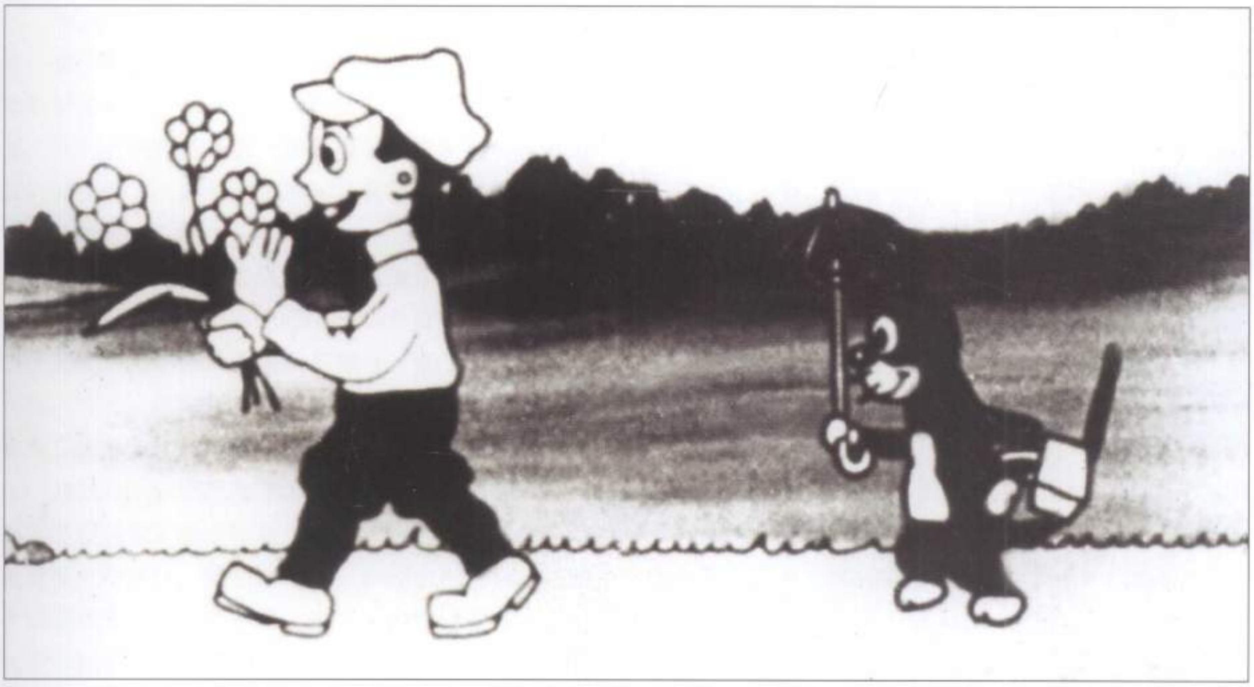
华特·迪士尼：“欢笑动画”系列及其他早期作品

1920年，来自堪萨斯城的漫画家华特·迪士尼邂逅了另一位漫画家乌布·伊沃克斯（Ub Iwerks），两人一同创建了伊沃克斯—迪士尼美术广告公司，以制作报纸广告为业。时年19岁的迪士尼绝不会想到，多年后他的公司将会何等的风光。

一手创办的新公司赚不到什么钱，迪士尼和伊沃克斯于是转入堪萨斯电影广告公司（Kansas City Film Ad Company），并在那里学会了动画制作的基本功。迪士尼利用空余时间制作了多部短片，并将这些作品卖给堪萨斯剧院老板弗兰克·纽曼（Frank Newman），此人同意放映迪士尼的影片，并给这些短片冠名“纽曼的欢笑动画”。1922年迪士尼辞去工作自立欢笑电影公司（Laugh0-O-gram Films）。他雇来伊沃克斯，两人一起合作了多部“欢笑动画”系列。

欢笑系列在当地打响名气后，迪士尼又雇佣更多的年轻艺术家制作各种童话穿越剧，如《灰姑娘与穿靴子的猫》（Cinderella and Puss in Boots）。这个时期的迪士尼离动画大师还差得很远，他只是一味的模仿菲力猫和弗莱雪兄弟的作品，对叙事和笑点的把握完全没有概念。迪士尼的这些短片成绩尚可，但发行商破产后，这个稚嫩的公司立刻陷入了财政危机。

迪士尼完成新系列《爱丽丝漫游卡通国》（Alice In Cartoonland）的试播集后便宣告破产。他和伊沃克斯再次为别人打起了工，迪士尼甚至准备要放弃动画这个职业。但正如我们所知，迪士尼公司的末日还远未来临。《爱丽丝漫游卡通国》很快被一个发行商相中，迪士尼的对自己创意的信心、甘冒经济风险的勇气，和他鼓舞他人的能力，使他在动画这条路上坚持走了下去，并逐渐成为世界级的领导人物。



“欢笑动画”系列
1921—1923

动画人生平

华特·迪士尼

华特·迪士尼的成功之处在于，不仅使他的名字和他笔下的角色一样家喻户晓，更把它和他公司创造的动画王国紧紧的联系在一起，以至于对于很多人而言，华特·迪士尼就是动画的代名词。事实上，很多人得知动画的发明者不是迪士尼时，都表现得大为诧异。

迪士尼于1901年生于美国芝加哥，幼年时随家人四处搬家，直到1906年才定居密苏里州玛瑟林，并在那里的一个乡村小镇一直住到1910年。迪士尼在后来频繁提及这个小镇，他的大部分作品也是以当地的田园风光为背景。迪士尼从小热爱画画，他先后就读于堪萨斯艺术学校和芝加哥艺术学校，并为校报绘制爱国宣传漫画。1918年一战期间，他随红十字会来到法国，在那里他常用自己的漫画博同事一笑。退役回国后，迪士尼回到了堪萨斯城，并在那里遇到了志同道合的漫画家乌布·伊沃克斯。二人一拍即合，并一同成立了伊沃克斯—迪士尼美术广告公司，但很快倒闭。

为平衡收支，伊沃克斯和迪士尼开始四处奔波，并最终在堪萨斯电影广告公司落脚。两人在那里用原始的剪纸技术制作影院广告，并学会了动画的基本原理。也正是在这段时间，迪士尼和伊沃克斯立志要成为动画师。掌握了动画的基本功后，二人制作了一些短片，他们称之为“欢笑动画”系列。一家当地剧院同意放映他们的作品。“欢笑动画”系列走红后，迪士尼立即辞职并自立欢笑电影公司。他聘用了伊沃克斯和其他一些当地的艺术家，开始着手制作童话经典改编的动画短片。迪士尼把他们制作的《灰姑娘与穿靴子的猫》卖给了一个电影发行商，之后又为《爱丽丝漫游卡通国》系列拍摄了一个试播集。迪士尼本以为能把生意继续做下去，没想到发行商突然破产，迪士尼只好也宣布破产。

1923年，心灰意冷的迪士尼前往洛杉矶尝试实拍片。这时纽约的一个发行商玛格丽特·J. 温克勒（Margaret J. Winkler）联系上他并要求迪士尼继续制作《爱丽丝漫游卡通国》。迪士尼随即与哥哥罗伊（Roy）在叔叔的车库里办起了工作室，开始制作动画真人相结合的短片《爱丽丝喜剧》（Alice Comedies）。沃尔特独自负责影片的制作，而罗伊则担任他的商业经理（迪士尼去世后，罗伊仍担任这个职位）。第一批动画短片获得成功后，迪士尼再次找来伊沃克斯，两人于1929年开始另一个动画系列《幸运兔奥斯瓦尔德》（Oswald The Lucky Rabbit）的制作。这个系列推出后也大受欢迎，迪士尼随即扩建自己的工作室，把更多堪萨斯的艺术家集齐麾下。

然而好景不长，当迪士尼去找发行商——玛格丽特·J. 温克勒的丈夫，环球影业的查理斯·明兹（Charles Mintz）——商讨《幸运兔奥斯瓦尔德》的下一期合约时，却被告知要降低薪酬。更糟的是，环球影业已经和迪士尼手下的动画师签订协议，倘若迪士尼不同意接受条件，就把《幸运兔》转交给他们来制作。面对员工的背叛，迪士尼倍感痛心。但他还是狠心放走了他的动画师，并把“奥斯瓦尔德”拱手相让。迪士尼很快重整旗鼓，和仅剩的一名动画师——乌布·伊沃克斯一起创作了一个新角色。伊沃克斯在迪士尼的草图上对角色加以改进，并融入了一些奥斯瓦尔德的元素；迪士尼为新角色设定了性格并为其献声；迪士尼的妻子莉莉安（Lillian）则给新角色起了个名字——“米老鼠”。

米老鼠很快成为史上最出名、最成功的卡通角色，它是迪士尼帝国的根基所在，而且至今仍是迪士尼公司的标志。米老鼠在动画《蒸汽船威利》（Steamboat Willie，1928）中首次登台，它也正是因为这部动画而风靡世界，其闻名程度在卡通角色中可谓前无古人后无来者。米老鼠在外表上很讨喜，但真正有趣的并非米老鼠本身或是它的性格。笑点通常来自于米老鼠所处的各种情境——基本上米老鼠是在对环境做出反应，而非主动带动情节发展。在他的许多经典作品中，譬如《农场广播》（Barnyard Broadcast，1931）和《乐队音乐会》（Band Concert，1935）等片，米老鼠总是在力图控制混乱的局面和其他吵闹的角色。这让观影的父母和儿童都能产生共鸣。在这个鲜艳、神奇而似曾相识的卡通世界，米老鼠的伙伴高飞狗（Goofy）和布鲁托（Pluto）经常需要米老鼠的帮助。正是这些精心的设计的场景深深吸引了儿童的心，同时也抓住了“我

们每个人心中的童真”。

迪士尼有着敏锐的商业头脑。他充分利用米老鼠的知名度，生产了大量的周边产品，其中包括服饰、玩偶和手表。2006年是迪士尼痛失奥斯瓦尔德的第78个年头，也是迪士尼逝世40周年。经过和环球影业的协商，这个由米老鼠一手带起的迪士尼公司终于取回了幸运兔奥斯瓦尔德的所有权。

在他的职业生涯中，迪士尼一直积极发展先进的动画技术。为了提升动画的艺术水准，他甘冒各种经济风险。继在首部有声动画《蒸汽船威利》中取得技术突破后，公司又制作了“糊涂交响曲”（Silly Symphony）系列。不同于《蒸汽船威利》中用音乐来烘托动画，该系列短片使用动画来衬托音乐。迪士尼通过《糊涂交响曲》系列对改进动画进行了很多实验：《花与树》（Flowers And Trees，1932）是迪士尼的首部彩色动画；《飞行鼠》（The Flying Mouse，1934）首度尝试用色彩来表现情绪的变动；《三只小猪》（Three Little Pigs，1935）是该系列中最成功的一部，片中三只性格各异的小猪把角色动画推上了一个新台阶。在《老磨坊》（The Old Mill，1937）中，迪士尼尝试用多平面摄影技术拍摄写实的自然风景，使画面更具纵深感，这也为即将到来的写实动画长片做好了准备。

从迪士尼公司30年代中期的动画短片足见其与日俱增的信心和野心。但因为制作这些短片的成本常常高出普通短片所需的费用，公司在盈利上出现了问题。但对于迪士尼来说，这些短片只是为以后拍摄重量级作品进行的排练——这都是迪士尼“大战略”中的一部分。迪士尼一直希望能把动画上升到一个全新的高度，而不是停滞在“卡通”的阶段。他想通过提高动画的叙事能力，来引发观众更多的情绪反应。

自1933年起，迪士尼公司提出了各种动画长片的拍摄计划，如表现真实人物进入动画世界的《爱丽丝梦游仙境》（Alice in Wonderland）和《瑞普・凡・温克》（Rip Van Winkle），但这些项目没有一个真正实现。迪士尼开始扩充员工规模，通过夜校形式培养新员工的绘画和表演能力，为公司营造了一种所有人共同学习、共同进步的积极氛围。

1937年12月，惴惴不安的迪士尼踱出了他的动画首映礼的舞台，影院里传来观众阵阵的笑声，但迪士尼分不清他们是被动画逗乐了，还是在嘲笑他的这部新作。事实证明迪士尼的担心是多余的——他又创作出了一部改编电影史的里程碑式作品。经过多年的努力和力排众议，迪士尼再度把公司引向了破产的边缘，只为完成他的首部长片（也是美国的首部动画长片）——《白雪公主》。这部动画的制作费用严重超支，但迪士尼的冒险精神再度获得回报：从上映当天开始，《白雪公主》便深得观众和评论的青睐；不出数月，该片的票房已是制作成本的数倍。另外，迪士尼还从周边产品上大赚了一笔：继米老鼠系列成功后，迪士尼又把《白雪公主》的各种纪念品摆上了柜台，供走出电影院的观众购买。

米老鼠和白雪公主的成功，让迪士尼第一次尝到坐在办公室数钱的滋味。但他并不满足于重复自己的成功模式，而是决定要继续前进。从1928年至1934年，迪士尼的员工从六人增长到一百八十七人；1940年公司迁至伯班克一栋更大的建筑时，员工已经达到一千六百人。《白雪公主》打响了迪士尼经典作品的第一炮。他一生中制作的其它经典还包括《幻想曲》、《木偶奇遇记》、《小飞象》、《小鹿斑比》、《灰姑娘》、《爱丽丝漫游仙境》、《小姐与流浪汉》（Lady and the Tramp）、《101斑点狗》、《欢乐满人间》（Mary Poppins）以及《森林王子》。这些影片的成功，使迪士尼毫无争议地成为世界动画长片领域的领跑人。

继《白雪公主》之后，迪士尼公司呈现出一片蒸蒸日上的繁荣景象。但迪士尼似乎忘了从自己的电影里吸取教训——苹果有毒。为了把大批的优秀员工留下来继续为公司制作更多优秀动画，迪士尼大费了一番口舌。但在员工眼中，迪士尼只是个出尔反尔的人，他提出的新政策并未满足员工的要求。加之艺术家们对所得薪酬的不满，员工们便开始组建工会。再次嗅到背叛气息的迪士尼立刻出手阻挠，一场大罢工在所难免。

如果说讨人喜爱的米老鼠源自迪士尼本人，那么鉴于他和员工长年紧张的关系，说脾气暴躁的唐老鸭也是迪士尼性格的一部分也不足为过。他的音乐合伙人卡尔・斯托林（Carl Stalling）干了1年便离开公司；乌布・伊沃克斯则于1930年离开公司自立门户（但他后来又重返迪士尼）；其他一大批老员工也在1941年罢工

Academy of Motion Picture Arts and Sciences
HONORABLE MENTION
DISTINCTIVE ACHIEVEMENT
Walt Disney Productions Ltd
HONORABLE MENTION

华特·迪士尼

之后离开迪士尼。当然迪士尼还是有许多好的品质来平衡他的坏名声的，能够取得这样的成功，和他的人格魅力和能言善辩也是密不可分的。

人们谈及迪士尼时，往往喜欢讨论他的失败，而不是他的成就。对于这个人、这个公司以及它旗下的艺术家创作的伟大作品，我们总觉得那是理所当然，甚至贬低、蔑视这些作品。但毫无疑问，迪士尼的大部分作品都是动画史上璀璨的明珠，都可以跻身史上最伟大的电影之列。

迪士尼在电影制作中扮演着颇为神秘的角色。他在自己的职业生涯早期就不再画画了，因此他从事的工作肯定和动画师无关。在他的作品中迪士尼既没署名导演也没署名编剧，但他获得的赞誉却多过任何制片人。实际上，迪士尼扮演了以上所有的角色，或者至少他指挥了这些角色，以及其他更多角色的工作。有人说他不是电影的导演，而是导演的导演。换句话说，迪士尼指挥所有的导演、编剧和动画师，他也是其他各岗位工作人员的原动力。迪士尼以艺术家身份起家，当年曾独自绘制、拍摄自己的动画影片，但他很快意识到山外有山人外有人，自己画得再好也混不出什么名堂。迪士尼是个有远见的人，他能预示并控制大局，他在这一点上才算是个真正的天才。迪士尼只要看一眼故事板就知道剧本哪里发展缓慢、哪里需要改进，他的这些天赋已经成为一个传奇。

1966年迪士尼死于胃癌后，他对迪士尼动画的真正价值才体现出来。公司的核心人物离世后的许多年里，迪士尼的作品一直没能再现昔日的辉煌。动画人才都还在，但没有了迪士尼的这个灵魂人物，公司好几次都差点放弃了传统动画长片的制作。但迪士尼公司终归渐渐学会了如何在没有迪士尼的日子里活下去。迪士尼辞世10年后，《救难小英雄》（The Rescuers，1977）才重新开启制作。又过了10年，《谁陷害了兔子罗杰》（1988）和《小美人鱼》（1989）的成功带动了全球动画复兴，动画的另一个黄金时代才开始出现。

进入数字时代后，迪士尼与皮克斯的合作关系使得两者一直在动画长片领域遥遥领先。

收购皮克斯后，迪士尼公司终于找到了可以在电影拍摄上指点江山的人物——约翰·拉塞特（John Lasseter）。拉塞特虽然一直从事电脑动画，但他本人却是迪士尼的忠实信徒：苛求细节，追逐完美是他们共同的工作方式。拉塞特上任迪士尼首席创意官后的第一把火，就是通过《公主与青蛙》（The Princess and the Frog）一片重启迪士尼传统手绘长片的制作。迪士尼在世的话肯定也会同意这个大胆的举措。这也再度证明，拉塞特有能力保持迪士尼的魔法长存。

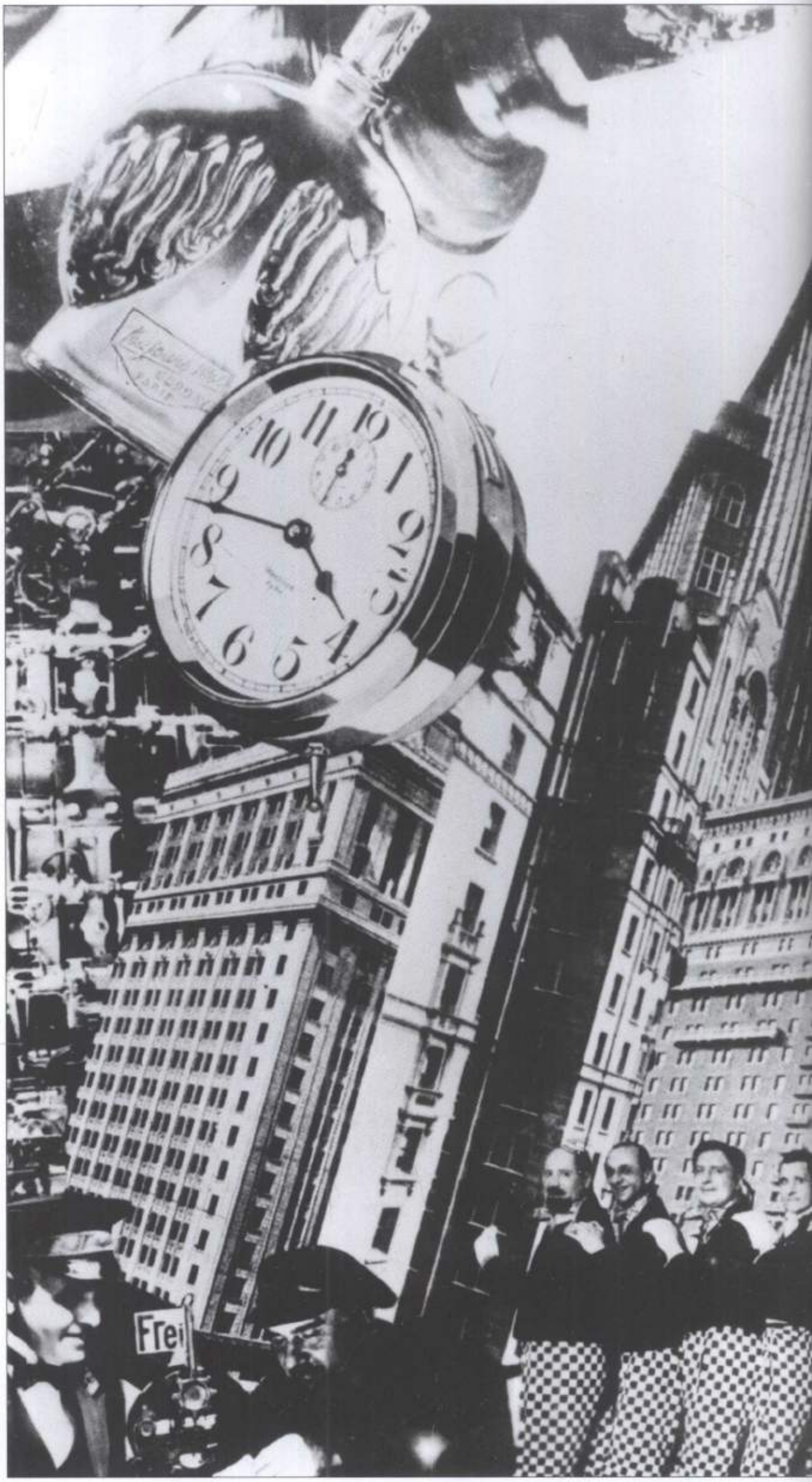
1921
德国

瓦尔特·鲁特曼：《乐曲 1 号》

在接受过早年的建筑和艺术训练之后，瓦尔特·鲁特曼（Walther Ruttmann）把全部精力都放在了抽象画和抽象雕塑上。他还由此研究出一套抽象电影的理论，他本人称之为“带有时间的画作”。1921年4月27日，鲁特曼在柏林向观众展示了这部《乐曲1号》（Lichtspiel Opus 1）。这也是史上首部公开放映的抽象电影。马克斯·布汀（Max Butting）特地为本片配乐。电影像一副现代派画作，随着时间的推移不断移动和改变。鲁特曼接下来又拍摄了三部续作，分别是：《乐曲2号》、《乐曲3号》和《乐曲4号》。

鲁特曼还用动画分别为保罗·魏格纳（Paul Wegener）的《活佛》（Lebende Buddhas，1923）和弗里茨·朗（Fritz Lang）的《尼伯龙根之歌》（Die Nieberlungen，1924）拍摄了梦境的场景。他还于1925年参与制作了洛特·雷妮格的动画长片《阿基米德王子历险记》。1927年，鲁特曼完成了自己的最后一部抽象动画作品：《柏林，城市交响曲》（Berlin, Die Sinfonie der Großstadt）的片头。在此之后，他便转入了实验性质的纪录片拍摄。

令人不解的是，身为一名知识分子、抽象艺术家和左翼分子的鲁特曼，晚年居然一心拥护起了希特勒。1941年，在战地任摄影师的鲁特曼因负伤不幸身亡。1925年，伦敦的《泰晤士报》（The Times）写道：鲁特曼的电影将垂青影史，而且毋庸置疑的是，这些为数不多的影片将对未来的抽象电影人产生深远的影响。



《柏林，城市交响曲》
1927

1924

美国

麦克斯·弗莱雪 & 戴维·弗莱雪：《卡通颂》

弗莱雪对电影和动画的作出又一贡献是：发明了屏幕上歌词前的提示“弹球”引导观众唱歌。这一发明至今仍广泛应用于KTV中。使用到这一设备的是《卡通颂》（Song Car-Tunes）系列动画。该系列最初也叫《可可卡通颂》（Koko Song Car-Tunes），因为每一集的开头都是由小丑可可向观众介绍歌曲。

该系列最早的几部作品拍摄于1924年的5月和6月，其中包括《哦，玛贝尔》（oh，Mabel）、《搭上我的飞船随我去旅行》（Come Take A Trip in my Airship）、《妈妈给我别上一支玫瑰》（Mother Pin A Rose On Me）、《再见我的爱人》（Goodbye My Lady Love）。片中的“提示球”并非动画，而是把一只冷光球安装在一根棍子上，再通过拍摄某人手拿棍子在滚动歌词上弹动小球制造而出的效果。片中的动画部分包括小丑可可介绍歌曲，以及各种和歌曲有关的动画角色，这些角色在后面的合唱部分取代了提示球。

影片的伴奏起初是由一名钢琴师和一个小型管弦乐队负责，但到了1924年，李·德·弗雷斯特（Lee De Forest）的有声电影系统取代了早期实验性质的音画结合。美国人李·德·弗雷斯特在芬兰发明家艾瑞克·泰格斯特（Eric Tigerstedt）和德国Tri-Ergon团队的实验基础上加以改进，发明了他自己的有声电影系统。这种技术把声音以灰线的形式直接刻录在胶片的边缘，在电影放映时又通过特殊的设备将其转换为声音。和许多原创发明家一样，德·弗雷斯特的发明过于超前，好莱坞的主要工作室对他的发明毫无兴趣，至少没人表示认可。使用有声电影系统技术的影片不得不在主流工作室以外的小型独立电影院放映。这也严重束缚了他们的商业活力。3年后，另外一个名叫“维他风”（Vitaphone）的有声系统被用在了音乐片《爵士歌手》（The Jazz Singer）中，这一系统的创意和有声电影系统非常相似，但这部电影的大红打破了有声电影的僵局。

弗莱雪兄弟的三十六部《卡通颂》系列中，有十九部用到了德·弗雷斯特有声系统。第一部是1926年的《我的老家肯塔基》（My Old Kentucky），片中有只狗向观众说了句台词。但在同年，德·弗雷斯特有声电影系统的美国分部破产关闭。一年后，弗莱雪兄弟推出了《卡通颂》系列的最后一部《在银白色月光下》（By the Light of the Silvery Moon），但该系列的完结挑得很不是时候，因为有声电影在当时刚刚走上正轨，并即将进入鼎盛期。

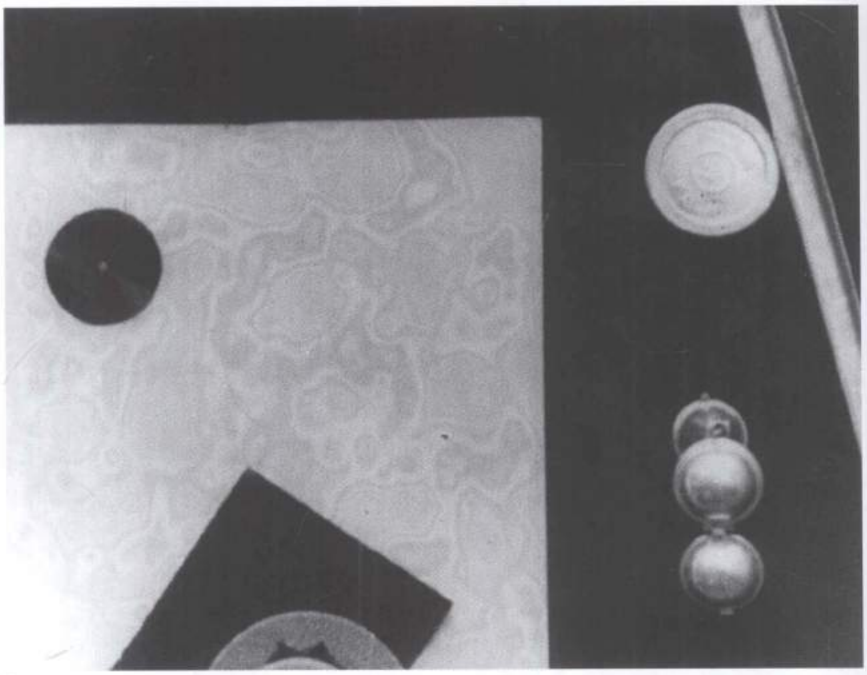
眼见有声电影大热，派拉蒙公司又于1929年推出了重制版的《卡通颂》系列，他们为动画录制了全新的音轨，并加入了新的动画，但去掉了弗莱雪兄弟的名字。同年弗莱雪兄弟在新系列《银幕颂》（Screen Songs）中又重新使用到了“提示球”。

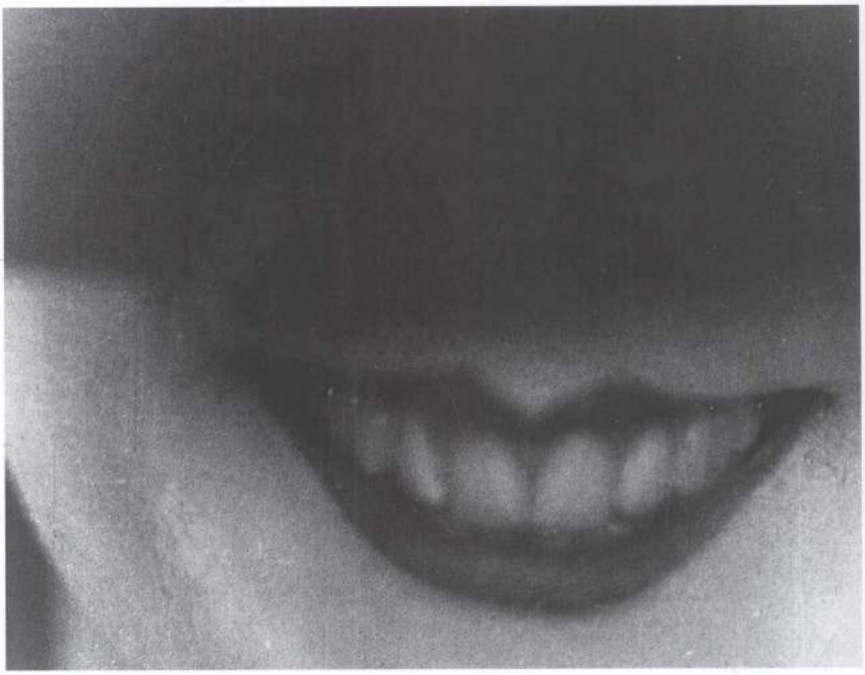
1924
法国

费尔南德·莱热：《机械芭蕾》

1924年，达达主义画家费尔南德·莱热（Fernand Léger）完成了他的电影《机械芭蕾》（Ballet Mécanique）。这部抽象动画经典成为了当时最热门、最广为流传、最具影响力的先锋电影作品。美国抽象派电影人达利·墨菲（Dudley Murphy）也参与了这部电影的拍摄，但这部电影具体有多少出自他的手笔我们不得而知。有说他是本片的副导演，有说他是全片的幕后创意人，还有说他只合拍了其中的一些片段。超现实主义艺术家曼·雷（Man Ray）和现代主义作家兼诗人埃兹拉·庞德（Ezra Pound）也被认为有参与本片的制作，但通常认为莱热是本片唯一的导演。

《机械芭蕾》中出色的配乐出自作曲家乔治·安泰尔（George Antheil）之手。他因在编曲中使用到各种机械设备而饱受争议，本片中使用到的乐器包括钢琴、打击乐器、飞机推进器和电子蜂鸣器。电影配乐为本片注入了全新的生命，但因为作曲者和影片创作方若即若离的诡异合作关系，观众直到90年代才看到





《机械芭蕾》
1924

了音乐和影像真正结合的版本。

《机械芭蕾》混杂了各种动画风格和技术，如胶片直绘、定格拍摄，外加一些实拍场景。影片展现出明显的未来主义和达达主义风格。机械移动的几何图形与机械影像、人的脸部和身体相互交织。这些肢体被分离，化为抽象影像，然后又被机器吞没。从某种程度上讲，这些创意恰好预示了20世纪后期的机械狂热运动。

本片似乎在传达这样一种思想：任何一件物体，不论出自人造还是出自自然，不论手工制作还是流水生产，都能转化为艺术的一部分。这一观点在动画历史上的诺曼・麦克拉伦、杨・史云梅耶等艺术家身上都得到了响应。

1924

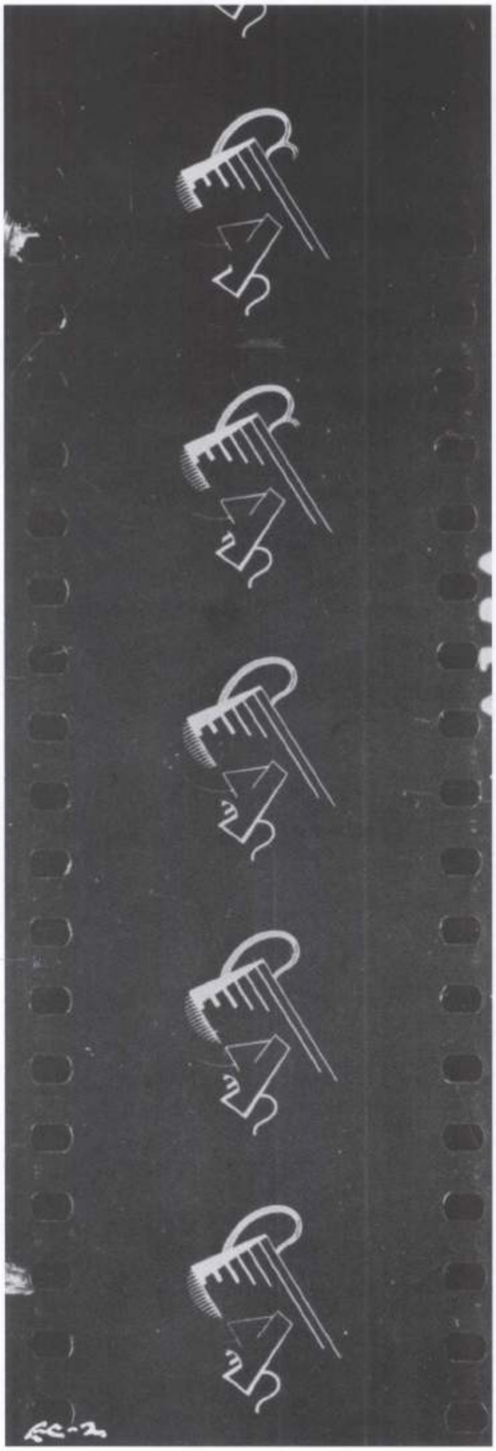
德国/瑞典

维金·伊格林：《对角交响曲》

因经济窘迫，年轻的维金·伊格林（Viking Eggeling）不得不离开老家瑞典，常年辗转于欧洲各国。他进过意大利米兰的布雷拉艺术学院，还在瑞士苏黎世和一群艺术家、电影人交上了朋友，这些人或多或少都参与了达达主义运动。之后他和好友兼动画同僚瓦尔特·鲁特曼一同来到德国并定居柏林。伊格林早期的作品基本由德国电影工作室UFA资助。20年代的UFA仍是一家大力支持先锋运动的进步公司，但进入30年代、40年代后，UFA就开始为纳粹进行大肆宣传。

1923年伊格林开始自己掏钱制作《对角交响曲》（Symphonie Diagonale）。虽然生活拮据，但伊格林还是在一年后完成了电影的拍摄，并于1925年进行公映。这次的放映由UFA组织，同时上映的还有瓦尔特·鲁特曼的乐曲系列、费尔南德·莱热的《机械芭蕾》以及雷内·克莱尔（René Clair）的《间奏曲》（Entr'acte）。伊格林本人因病未能参加影片的放映活动，更不幸的是，6天以后，他因败血病疼痛去世，死时年仅45岁。

伊格林的《对角交响曲》一直是抽象电影中一部小有名气的经典之作。这部制作精良的动画展现了各种不加修饰的未来主义风格图形如何渐变、消失。在7分钟的片子中，场景也随着时间越变越复杂。和那个年代的许多抽象动画一样，影片试图传达一种复杂的哲学思想。伊格林认为艺术应该包含政治、艺术、科学理念，而抽象作品则是展现这些理念最纯粹、最自由的方式。伊格林人生的大部分时间都过着一种修道士般的隐居生活，他把自己的精力都放在思考如何通过自己的动画作品表达自己的思想，但由于英年早逝，他的许多想法都未能付诸实践。



《对角交响曲》
1924

1924
英国

乔治·斯塔迪：《邦佐狗》

和他的英国前辈亚瑟·墨尔本·库伯一样，乔治·斯塔迪（George Studdy）也是动画商业化和建立英国动画产业的先驱人物。斯塔迪和许多美国动画人一样，也是以在报纸上刊载漫画起步，然后再把自己的才华转入影院动画短片制作。斯塔迪最著名的角色“邦佐狗”（Bonzo the Dog）几乎就是欧洲版的菲力猫。这个系列也开发了各种周边产品：歌曲、书籍、海报、玩具等等。当年为了把伦敦的迪卡皮利广场重新设计成为可以匹敌纽约时代广场的景点，广场上首次安装了霓虹灯，而邦佐狗就是首批霓虹灯标志中的一个。

斯塔迪于1878年生于英格兰德文郡，年轻时曾经从事过各种行业，到19世纪末20世纪初才开始为《男孩专属》（Boy’s Own）等出版物上的冒险故事绘制插图。数年后他开始在《兴奋剂》（Pick-Me-Up）、《大手笔》（The Big Budget）等刊物上创作属于自己的搞笑漫画，著名角色“帮忙教授”（Professor Helpeman）就是在这一时期创作出来的。到了1915年，斯塔迪已经是《闲话报》（The Tatler）和《见闻报》（The Sketch）等流行刊物上的人气作者。一战期间英国拍摄了许多宣传动画。斯塔迪正是在这个时候开始踏足动画界。他制作的《斯塔迪战事研究》系列（The Studdy’s War Studies）展现了当时十分流行的“闪电速描”，即通过定格拍摄技术使斯塔迪绘制卡通草图的动作看上去接近神速。

当斯塔迪连载于《见闻报》上的漫画角色小猎狐犬邦佐已经红到可以出售周边产品时，电影制片人戈登·克雷格（Gordon Craig）的新时代电影公司马上开始了该系列的动画短片制作。邦佐狗系列共拍摄了二十四部短片，由漫画家威廉·A. 比利·沃德（William A. “Billy” Ward）负责导演，斯塔迪、沃德以及另外十位艺术家负责原画，短片的质量足以和同时期的美国动画媲美。邦佐狗一红就是几十年，该系列的成功虽然给斯塔迪和他的家人的一生带来不小的经济财富，但1948年斯塔迪还是在清贫中死去。斯塔迪去世后其他艺术家接替了该系列的制作，继续出版了《邦佐爆笑年刊》（Bonzo’s Laughter Annual）等作品。

1925

美国

哈利·欧·霍伊特 & 威利斯·欧布莱恩：《失落的世界》

《失落的世界》（The Lost World）讲述一支探险小队深入南美高原寻找幸存的恐龙，他们成功发现一只雷龙并把它带回了伦敦，不料雷龙开始发狂并逃入海中。本片改编至亚瑟·柯南·道尔（Arthur Conan Doyle）的短篇故事，由哈利·欧·霍伊特（Harry O. Hoyt）负责导演，但真正让本片名垂青史的还是片中由威利斯·欧布莱恩（Willis O'Brien）制作的恐龙动画。

《失落的世界》是第一部带有定格动画的电影长片。片中栩栩如生的恐龙与人类演员同台共戏的场景令观众和评论者都叹为观止。这些场景，连同欧布莱恩的定格动画，以及被捕的史前生物闯入现代文明社会的桥段构成了1933年经典大作《金刚》（King Kong）的基本要素，也为后来的许多“怪兽脱笼”式电影提供了蓝本。

《失落的世界》
1925

动画人生平

威利斯·欧布莱恩

绰号“欧比”的威利斯・欧布莱恩，在乔治・梅里爱等静帧拍摄前辈的基础上对拍摄技术进行了改进和完善。威利斯・欧布莱恩1886年生于加利福尼亚的奥克兰。早年是一名漫画家和雕塑家，还在俄勒冈的火山口湖为古生物学家担任向导，这份工作对他后来的电影作品也有重要影响。他曾用定格动画技术拍摄了一段原始人大战恐龙的短片，他的业余手法虽然略显低劣，但片子却给爱迪生留下了很深的印象。欧布莱恩随即被聘入爱迪生工作室，在那里他用粘土模型拍摄了一系列定格短片，其中大部分以史前生物为主题。1919年欧布莱恩为制片人赫伯特・道利（Herbert Dawley）拍摄《沉睡山的鬼影》（Ghost of Slumber Mountain）。欧布莱恩的拍摄手法在本片中基本定型，但这次合作却并不怎么愉快：原本45分钟的电影被砍至15分钟；欧布莱恩拿到手的工钱少的可怜；道利还向外界宣称这部电影完全出自他本人之手。但欧布莱恩也因此获得拍摄他人生中第一部电影长片的机会。这部《失落的世界》和1933年的《金刚》（详见第108页）一起成为欧布莱恩的传世名作。

电影《创造》（Creation）是欧布莱恩一部不幸流产的大作。该片讲述一个生活着一群恐龙的神秘小岛的故事。他在花了一年时间筹备制作这部电影，期间大大改善了《失落的世界》中使用到的特效技术。这本该是一部旷世奇作，但电影最后却被RKO电影公司放弃，原因是1929年金融危机爆发后，公司认为投资这样一部大制作实在太冒风险。

继《金刚》之后，欧布莱恩又策划了《巨猩乔杨》（Mighty Joe Young，1949）中的动画部分，期间他还训练了未来的定格拍摄传奇人物雷・哈里豪森（Ray Harryhausen）。欧布莱恩制定了多部影片的拍摄计划，包括一部定格动画版的《科学怪人》（Frankenstein），但因为没能得到资金赞助，这些拍摄计划基本泡汤。1962年欧布莱恩逝世后，哈里豪森拍摄了电影《暴龙谷》（The Valley of Gwangi，1969），这是欧布莱恩生前筹划多年的一部恐龙题材的西部片。虽然在《失落的世界》和《金刚》上成就非凡，但欧布莱恩在世时却并未获得评论或金钱上的嘉奖。直到1997年，他才被授予温瑟・马凯终生成就奖。

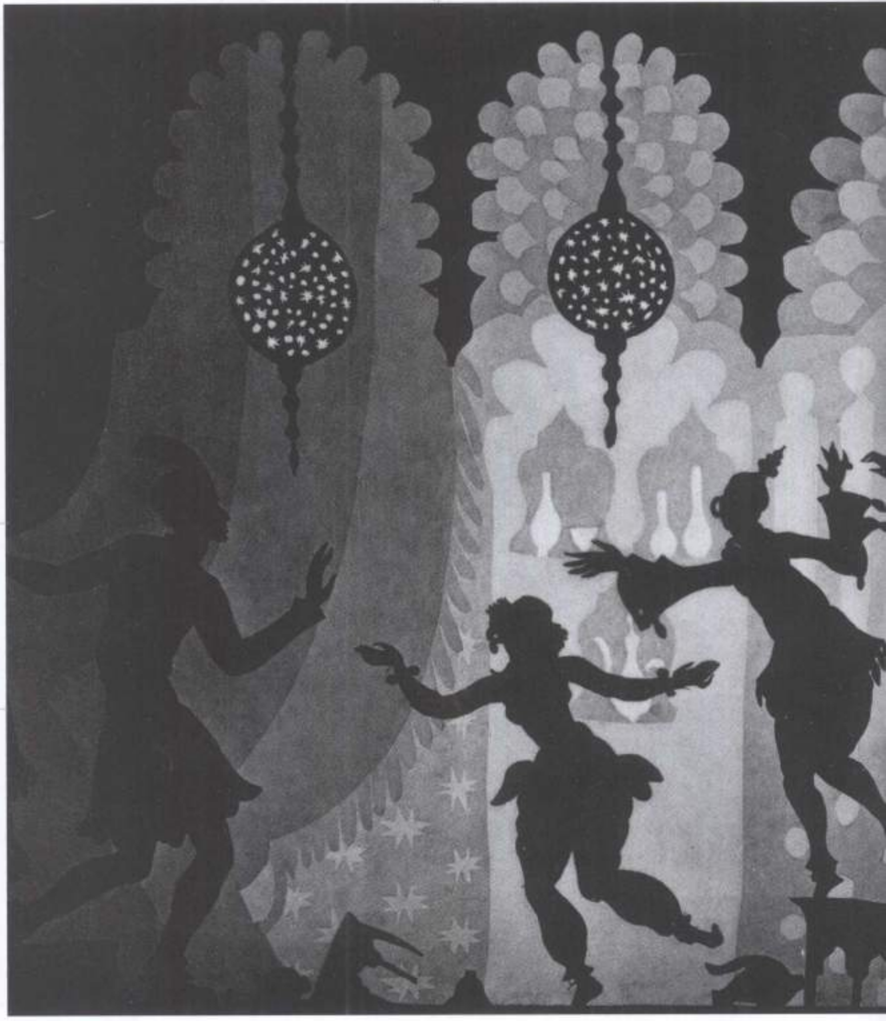
1925–1926
德国

洛特·雷妮格：《阿基米德王子历险记》

《阿基米德王子历险记》（Die Abenteuer des Prinzen Achmed）是现存最早的动画长片。本片改编自安德鲁·朗格（Andrew Lang）的《蓝色童话集》（The Blue Fairy Book，1889），这是第一部收录中东、亚洲的童话和民间传说的英文童话书。洛特·雷妮格（Lotte Reiniger）独特而精致的剪影动画有种亚洲传统皮影戏的感觉，用来表现这个故事再适合不过。

《阿基米德王子历险记》也是第一部使用多平面摄影技术（使传统二维动画看上去更具纵深感的拍摄技术）的影片，比美国的华特·迪士尼和乌布·伊沃克斯足足早了10年。本片创作于1925年，但却一直没能找到发行商。直到一年后在艺术家好友让·雷诺阿的帮助下，本片才在戛纳电影节上放映，并获得了观众和评论的一致好评。

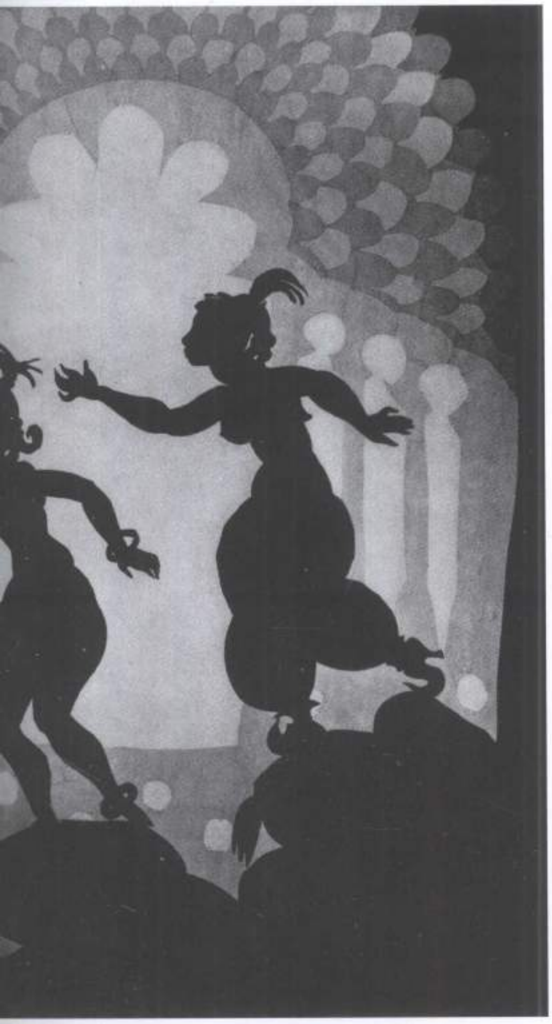
这部动画杰作由银行富豪路易斯·哈根（Louis Hagen）赞助拍摄，他小孩的艺术老师就是雷妮格。为了对这项投资进行全程监视，哈根特地在位于波茨坦的车库二楼修建了一个工作室供他们制作影片。雷妮格从柏林的好友圈中找到了其他几位著名动画师协助拍摄，其中包括瓦尔特·鲁特曼和巴索德·巴特斯克（Berthold Bartosch）。这些严肃艺术家居然愿意参与制作这样一部大众影片，从另一个侧面也体现出当时德国动画师之间亲密无间的友谊（当然也可能是因为很少能接到这种赚钱的活儿）。鲁特曼负责了本片的抽象背景，巴特斯克和雷妮格的丈夫——导演兼制片人卡尔·柯克（Carl Koch）则负责片中的特效。影片如何能够流传至今则又是一个传奇故事。本片的所有原始拷贝在二战时期盟军对柏林的轰炸中全部被毁，但1954年人们又在英国电影学院的档案馆发现一份拷贝。然而这份黑白版的拷贝并不能再现原版的色彩，因为胶片都是经过手工彩染过的，具体的染色方式直到1970年才被弄清楚，被修复的影片才在银幕上焕发出往日的生机。1998年，该片被进一步修复，并以DVD形式进行发行。



剪纸动画

剪纸是最简单最快捷的一种动画工艺，其最终效果则鉴于赛璐璐动画和静帧动画之间。艺术家们先把画上的人物图案剪下来，再把这些人物剪成若干个部分，然后放在背景图上进行逐格拍摄。剪纸动画既可以使用实体剪纸，也可以使用电脑中的剪纸图像进行拍摄。

《阿基米德王子历险记》
1926



多平面摄影

多平面摄影可以使二维动画更具层次感和纵深感。当不同的画面以不同的速度和不同的间距在摄影机前经过时，就能产生这一效果。一些图层的某些区域会被设置成透明的，使该图层的下一图层也可以被拍摄到。

动画人生平

洛特·雷妮格

和其他一些动画大师不同的是，洛特·雷妮格（Lotte Reiniger）的独特风格使她的作品具有极高的辨识度。正是她精致的剪影技术让她横跨60年多产的职业生涯并享誉各国。她的动画风格也使她能够自由穿梭于主流动画和先锋电影之间而不受拘束。雷妮格对童话题材的热情极大地影响了主流动画的走向及其剧情。作为二战前德国有理想又有影响的动画师团体中的一员，雷妮格在先锋运动中一直都扮演着一个中心角色。但相比其他艺术家，她的动画风格更容易被公众接受，她的叙事方式也更为传统。

洛特·雷妮格1899年生于德国柏林。孩童时期的她便自创了一套徒手剪纸的技术。她经常剪出各种人物和动物的图案，用在她的自制家庭剪影剧场中。之后她又对电影产生了浓厚的兴趣：起初是被乔治·梅尔斯（Georges Méliès）的舞台魔术式特效吸引，然后又开始痴迷德国表现主义导演保罗·魏格纳的作品，如《布拉格的学生》（The Student of Prague，1913）和《泥人哥连》（Der Golem，1915年、1920年被重拍）等。在参加完魏格纳关于“把戏”电影（即现在的特效电影）的讲座后，雷妮格意识到这就是她想从事的职业。

雷妮格说服父母让她进入马斯·莱哈特（Max Reinhardt）的戏剧学校学习，因为她知道魏格纳是那里的剧团成员。为了能够接近魏格纳，雷妮格把学校演员们最出名的舞台造型都制成了剪纸画。她精湛的纸工立刻引起了魏格纳的注意，很快雷妮格便开始为魏格纳制作字幕插图。她还负责制作《花衣魔笛手》（Der Rattenfänger von Hameln，1918）一片中的木制老鼠的动画，甚至还参演了他电影中的一些小角色。

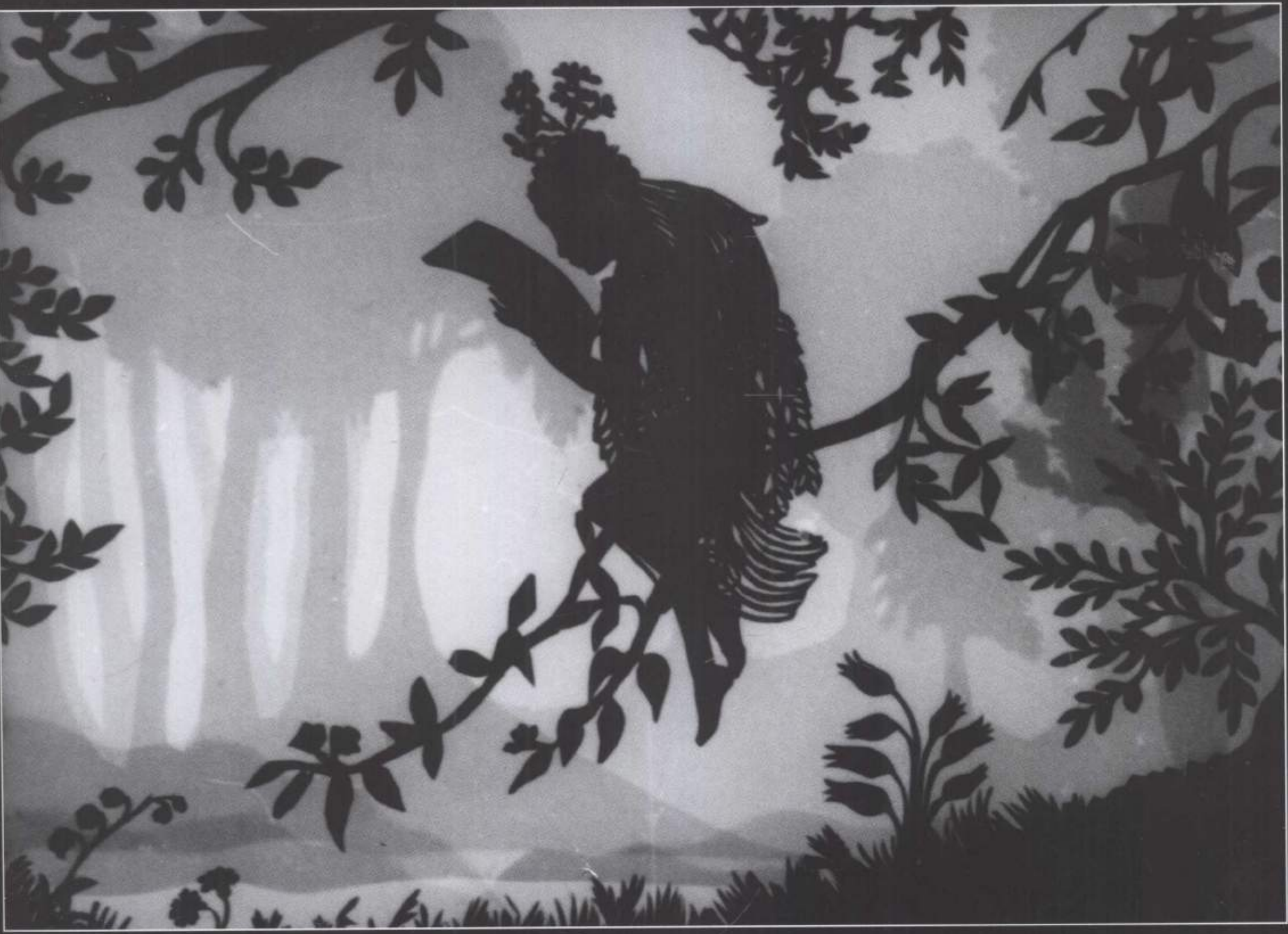
当时有一群人正在建立一个名为“文化探索协会”的实验动画工作室，其中成员包括动画师巴索德·巴特斯克（Berthold Bartosch）和编剧兼导演卡尔·柯克（Carl Koch）。魏格纳觉得雷妮格的剪纸技术可能对这些实验动画有帮助，便把她介绍进了这个工作室。在向巴特斯克学会了基本技术后，雷妮格开始制作自己的电影。她的处女作是《爱情的饰品》（Das Ornament des Verliebten Herzen，1919），讲述一对情侣和一件能根据情绪改变而改变的饰品的故事。雷妮格对童话故事的痴迷随着《灰姑娘》（1922）和《睡美人》（1922）的完成而逐渐显露出来。她还和先锋动画师瓦尔特·鲁特曼一起为弗里茨·朗格的影片《尼伯龙根之歌》制作了一段梦境场景，在这段动画中两人用剪影制作了一只猎鹰。

在路易斯·哈根的经济支持下，雷妮格终于有机会拍摄一部动画长片：《阿基米德王子历险记》（1926）。电影导演兼演员让·雷诺阿在法国为雷妮格的这部动画进行了电影宣传，很快本片便在法国以及其他许多国家获得商业和评论的双重丰收。雷诺阿形容雷妮格的作品为“看得见的莫扎特音乐”。这个比喻再恰当不过，因为音乐、歌剧和童话一样，都是雷妮格最爱的主题。30年代，雷妮格拍摄了《卡门》（Carmen，1933），随后又根据莫扎特的歌剧《魔笛》改编拍摄了《牧笛》（Papageno，1935），1957年她根据奥芬巴赫的音乐拍摄了《美人海伦》（Helen La Belle），1958年他再次根据莫扎特音乐拍摄了《闺房一夜》（A Night in a Harem）。她还为雷诺阿的电影《马赛曲》贡献了一段剪影动画。

雷妮格还在德国拍摄了动画《怪医杜立德》（Doktor Dolittle und seine Tiere，1928）和实拍片《追寻好运》（Die Jagd nach dem Glück，1929）。后者由雷妮格和罗胡斯·格里泽（Rochus Gliese）合作完成，雷诺阿和巴特斯克担当主演，片中有一段长达20分钟的剪影动画。不幸的是，这部影片完成不久，有声电影便开始大行其道，于是本片赶在上映前又匆忙地进行了配音工作，但效果极为不理想。

和动画师奥斯卡·费钦格以及其他艺术家一样，雷妮格和丈夫柯克在30年代纳粹开始掌权时选择了背井离乡。但因为没有国家愿意以难民或政治避难者的身份接受他们，两人不得不在世界各地流离长达6年之久，期间还曾多次回国。但不管在战前还是战时，他们依然在意大利、法国、英国坚持工作。

1948年，雷妮格和柯克定居伦敦。在此后的许多年里，两人为BBC和GPO电影部制作了包括《国王的早餐》（The



《睡美人》
1954

King's Breakfast，1936）在内的一系列作品，并成立了一家“樱草制作公司”（Primrose Productions）。两人在伦敦期间制作了一系列令观众赞不绝口的动画，其中包括为制片人小路易斯·哈根（《阿基米德王子历险记》赞助人的儿子）制作的童话系列，如《勇敢的小裁缝》（1954）和《杰克与魔豆》（1955）。1963年柯克去世后，雷妮格一度隐居，不再过问电影。上世纪60年代末期，社会上再度掀起一股雷妮格热，她本人也受邀访问德国，这也是自她移居伦敦以来首次回国。她被授予多项大奖以表彰她对动画的贡献。之后她还受邀到美国做讲座，期间她形容自己是一个“原始穴居艺术家”。虽然她对自己的作品抱着极为谦卑的态度，但面对业界的热烈反应，雷妮格终于还是选择了重操旧业。

1976年雷妮格前往加拿大，为加拿大国家电影局先后拍摄了《乌加桑和妮可莱特》（Aucassin et Nicolette）和《玫瑰与戒指》（The Rose and the Ring，1979）。她把生命的最后几年时间都花在世界各地做讲座和授课。她的最后一部作品是为杜塞尔多夫电影馆拍摄的《四季》（Die vier Jahreszeiten，1980）。雷妮格于该片完成一年之后离世。

1926

德国

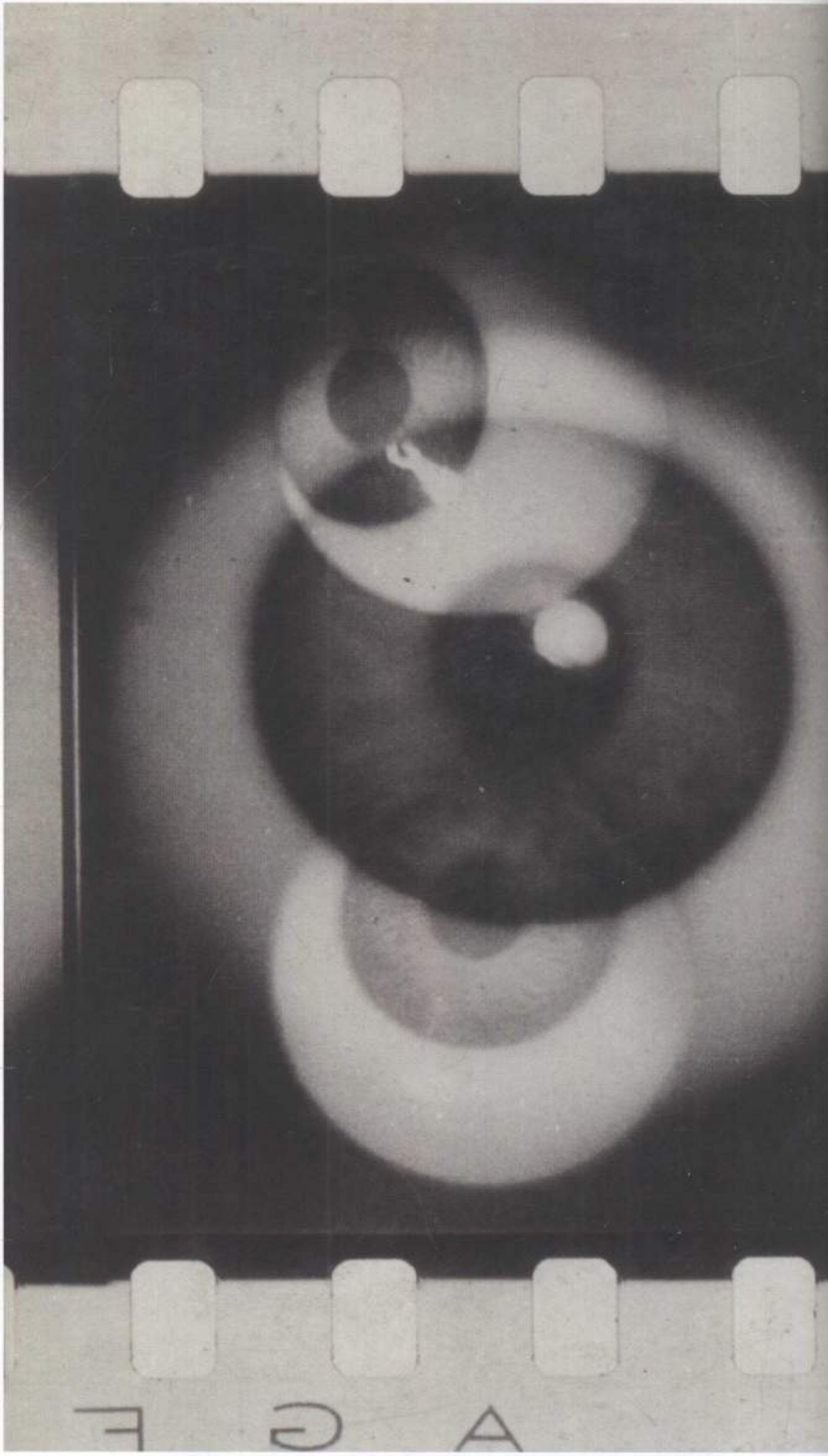
汉斯·李希特：《电影研究》

汉斯·李希特（Hans Richter）早年曾以艺术家的身份参与立体主义和达达主义运动。1918年，李希特和瑞典动画师维京·伊格林结为好友，两人开始共同探索实验动画。李希特在20年代制作了3部早期抽象动画：《韵律21》（Rythmus 21，1921）、《韵律23》（Rythmus 23，1923）和《韵律25》（Rythmus 25，1925）。这些极简主义作品中充满了不断移动、生长的几何图形，该系列越到后面形式越复杂。尽管两人对赋予现代主义图像以时间的维度很有兴趣，但过于原始和粗劣的动画技术远不能达到这类冷酷的数学式风格所要求的效果。

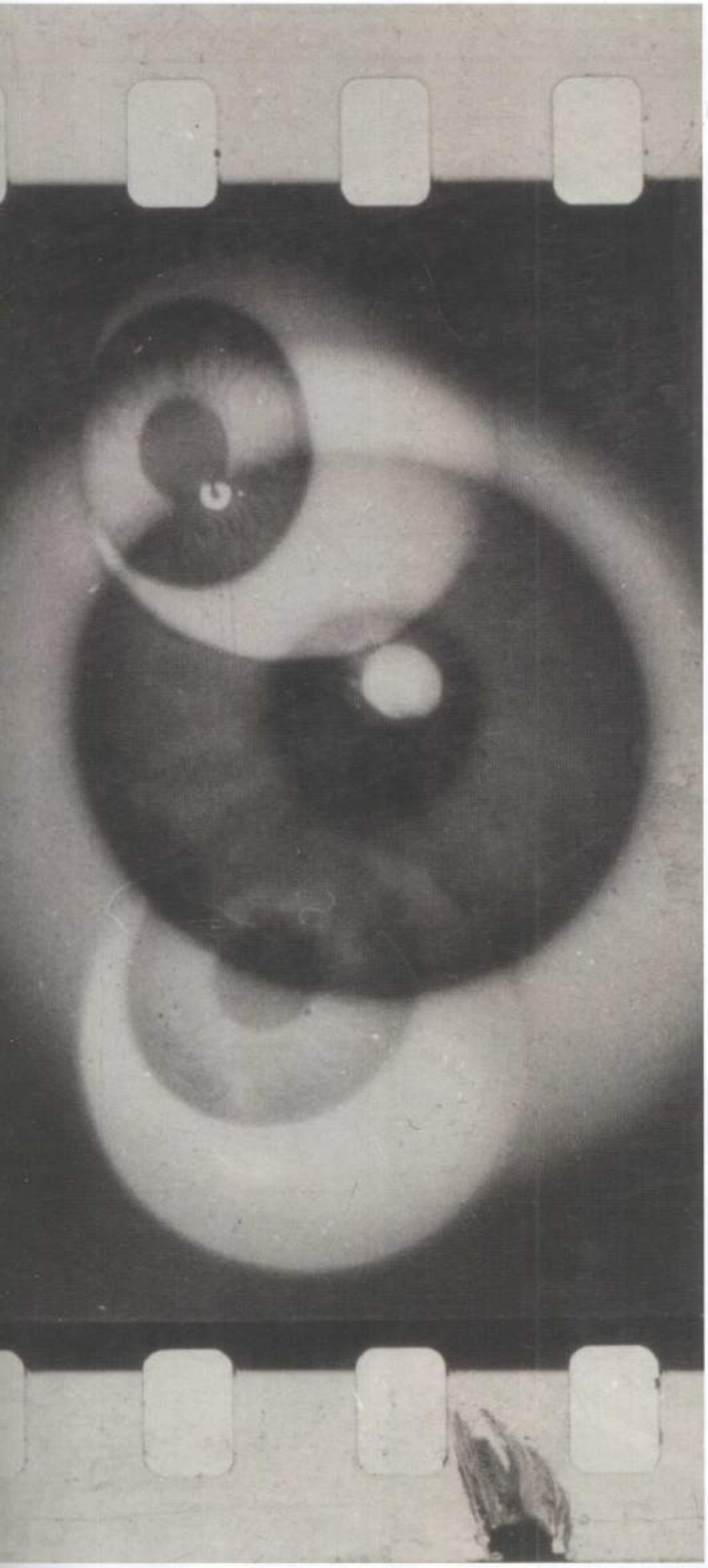
在后来的职业生涯中，李希特一致对外宣称自己拍摄的《韵律21》是史上第一部抽象动画，但实际上，早在1911年，意大利未来派艺术家阿尔纳多·金纳和布鲁诺·科拉就创作了他们的实验作品，而瓦尔特·鲁特曼在1920年也拍出了更为复杂的《乐曲1》（Opus 1）。

1926年李希特拍摄了影片《电影研究》（Film-studie），这部作品的内容更为丰富，也更为梦幻。和《机械芭蕾》一样，本片也结合了动画和实拍场景，混杂了超现实主义意象——空洞的眼球和层叠的人脸——和几何动画。不同的是，李希特用到了更为先进的摄影技术，如通过叠印技术来叠加不同的图案，或者通过调焦来模糊图像。

1940年，李希特和当时的许多艺术家同僚一道离开德国远赴纽约。他在纽约完成了多部经典超现实主义实拍长片，如《钱能买到的梦》（Dreams That Money Can Buy，1947）、《象棋奏鸣曲》（8 X 8: A Chess Sonata in 8 Movements，1957）和《达达领域》（Dadascope，1961）。



《电影研究》
1926



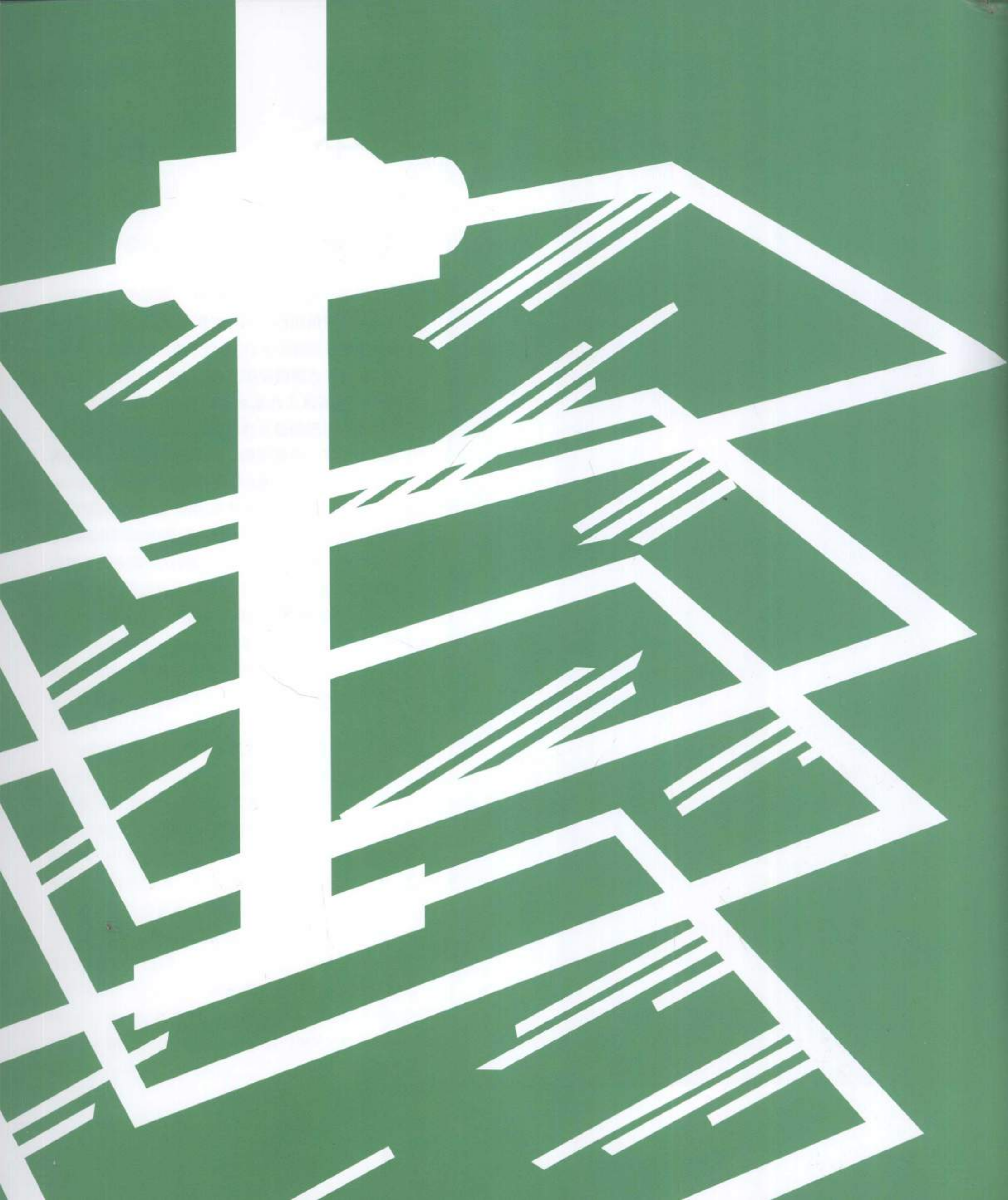
1927

日本

大藤信郎：《鲸》

幸内纯一是日本的动画先驱，他将许多日本民间故事改编成了简短的动画，如制作于1917年的《钝刀（塙凹内名刀之卷）》。

年轻时的大藤信郎是幸内纯一的门徒之一。在幸内纯一门下工作了几年后，坚信动画是一门严肃艺术的大藤信郎开始自立门户，拍摄面向成人观众的影片。他在《鲸》中使用到了剪影技术——用日本特有的半透明千代纸制作角色，然后把纸人发在不同的玻璃片上进行拍摄，这种技法和洛特・雷妮格的剪纸片很像。《鲸》是日本首部在世界范围内发行并获国际认可的动画。1952年大藤信郎又将这部得意之作重制成彩色动画。



1928–1957

动画电影的黄金时代

1928年，动画已具备了足够的商业、技术、艺术等领域的成功经验。欧洲抽象派艺术家奥斯卡·费钦格、瓦尔特·鲁特曼、维金·伊格林、费尔南德·莱热、汉斯·李希特引领动画不断向高等艺术方向发展，而美国人温瑟·马凯则向世人证明主流动画同样可以有高水准的制作。美国的动画制片人詹姆斯·斯图尔特·布莱克顿、奥图·梅斯梅尔、帕特·萨利文、拉奥·巴尔、厄尔·赫德、弗莱雪兄弟、保罗·特里和约翰·兰道夫·布雷，以及大洋彼岸的夏尔·埃米尔·雷诺、埃米尔·科尔、拉迪斯洛夫·斯塔列维奇、亚瑟·墨尔本·库伯、乔治·斯塔迪和洛特·雷妮格则让动画变得生动有趣、富有娱乐性，并在商业上获得成功。同时通过发展和应用新技术，推动动画不断进步，保持动画生机，并实现其可持续发展。现在就差一位可以把动画的艺术性和商业性完美结合到一起的人物：别担心，我们还有迪士尼。

1928
美国

保罗·特里：《晚餐时间》

1928年，保罗·特里（Paul Terry）和约翰·福斯特（John Foster）在纽约的寓言工作室拍摄了一部名为《晚餐时间》（Dinner Time）的动画短片。这部短片属于“伊索寓言”系列的其中一部，故事围绕由特里创作的角色农夫发阿法（Falfa）展开。在这一集中他变成了一位屠夫，和一群饿犬展开了搏斗。本片于9月首映，10月正式放映，但反响平平。

相比与迪士尼的早期有声动画，特里的失败可以归咎于他对动画的态度。他只把动画当成一种赚钱的工具，希望以最少的投入制作最廉价的动画，对作品的细节则不闻不问。但特里也是多图层赛璐璐动画的先驱人物之一。这种技术极大的提高了图层的使用率，免去了不必要的重复绘图，在后来逐渐成为动画制作的标准工序。

特里曾笑称如果迪士尼是动画界的蒂芙尼【译者注：Tiffany & Co，美国高档珠宝银饰公司，以其精致典雅而又具高度独创性的产品闻名】，那么自己就是沃尔沃斯【译者注：Woolworth's，美国老牌百货连锁商店，已于1997年倒闭】。讽刺的是，特里也是曾是一名报纸漫画家，而促使他进入动画行业的，却是那个年代极力反对动画产业化的泰斗人物：温瑟·马凯。特里的这番话不仅表明自己在早期动画界举足轻重的地位，更再一次证明他本人其实比他的动画有趣得多。特里曾辩称他的工作方式是受早年的惨痛经历影响。他最出名的一个故事是：当他告诉发行商对方开的价格只够他买制作动画用的胶片时，发行商反击说只要你不把你的动画拍到胶片里我就付更高的价钱。特里还曾提到另外一个故事：一位发行商告诉他电影院买特里的动画放在两部正片之间播放，这样观众离场速度会比较快，清场也更容易。但出人意料的是，特里的作品其实很具影响力。华特·迪士尼曾说道：“直到1930年，我最大的梦想仍是制作像‘伊索寓言’系列一样出色的卡通。”

制作有声动画最早是特里的商业合作伙伴阿曼迪·凡·布伦（Amadee Van Beuren）的点子，特里勉强接受了这个提议。后来凡·布伦看见迪士尼的有声动画大获成功，便又向特里提出引入更好的录音技术拍摄有声电影，但遭到特里的拒绝。特里只愿意给默片加上廉价的音轨，这也导致两人合作关系走向破裂。特里离开后，成立了特里通工作室（Terrytoons），并继续拍摄他的“伊索寓言”系列。与此同时，凡·布伦工作室则引入了两个新角色：汤姆（Tom）和杰瑞（Jerry），但这对流浪汉和那个红遍全球的同名猫鼠系列没有半点关系。

特里并不是唯一一个坚持动画实用主义的人，在他那个年代，这种工作态度在纽约动画业中极为普遍，而且世界其他地区的动画工作室也存在这种现象。许多动画都是工厂流水线般的产物，缺乏艺术加工和对细节的关注。人们对这种会动的图画的新奇感很快便消退了，公众开始厌倦这些剧情薄弱毫无新意的产品，他们亟需可让动画焕发活力的东西，所幸的是这一切并不遥远，我们将在下一页中见证新时代的来临。

1928
美国

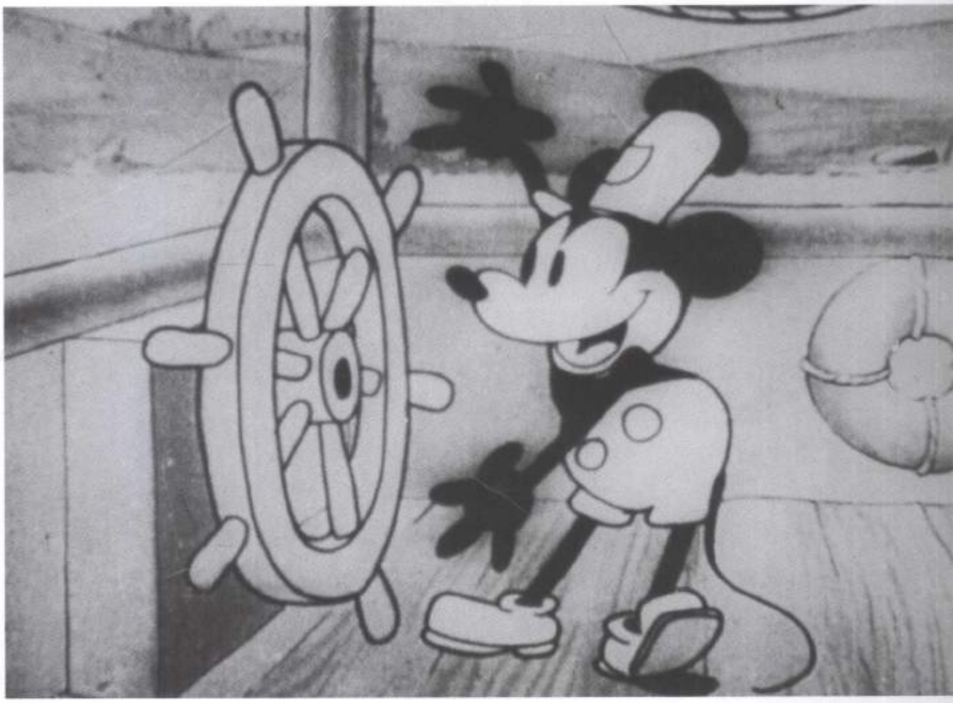
迪士尼：《蒸汽船威利》

1927年的有声电影《爵士乐手》（The Jazz Singer）票房大卖，迪士尼紧随其后，次年便推出《蒸汽船威利》。鉴于之前的动画在声音系统上的尝试纷纷失败，此次在音效上花血本实属冒险，但迪士尼还是决定放手一搏。《蒸汽船威利》上映后立刻造成轰动，获得评论和票房的双丰收。一些评论把本片的成功归结于新颖的有声系统，但实际情况绝非这么简单，弗莱雪工作室和保罗·特里之前都推出过有声动画，但离迪士尼的成功还差了一大截。事实上，特里的《晚餐时间》只比《蒸汽船威利》早上映一个月。

迪士尼在他的第一部有声动画中使用到了鲍尔斯电影录音技术。这项技术是制作人帕特·鲍尔斯（Pat Powers）克隆李·德·弗雷斯特的有声电影技术而成，他知道公司破产的弗雷斯特根本无力和他来打这个产权官司。1930年鲍尔斯和迪士尼出现资金纠纷，他还挖走了迪士尼的动画师兼同事乌布·伊沃克斯。两人合作破裂后，迪士尼又选择了另外一套录音技术。

《蒸汽船威利》的剧情很简单：米老鼠驾船出航，中途却因为女友米妮和一个名叫佩雷格·皮特（Pegleg Pete）的角色闹起了矛盾。本片最与众不同的地方在于它使用了同步录音技术。迪士尼在这项技术的运用上加入了许多技巧和创意，使得动画中的角色和物体仿佛都是在跟随音乐移动，不论是母牛的牙齿还是船的汽笛都可以变成一种乐器。

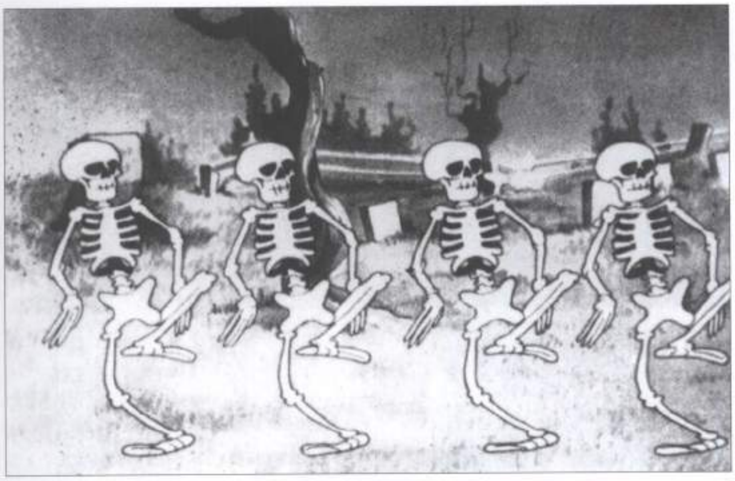
迪士尼产生制作有声动画的构想时，原本要做成默片的《蒸汽船威利》已完成一半。迪士尼为此做了一个实验。他在一间房间里放映动画，另一间房间里则由一小队人使用口琴、铁罐、口哨等道具即兴制造音效。应邀观看动画的观众看得入了迷，因为他们本以为动画短片是不可能带有任何声效的。迪士尼知道自己的设想是对的，他录制了一条音轨并对其时间进行了精准的标注。为了配合音乐的节奏，动画也重新回炉重做。此时的迪士尼离他的首次大捷已经不远了。



《蒸汽船威利》
1928

《蒸汽船威利》的成功揭开了美国动画黄金时代的序幕，这个时代一直延续到20世纪60年代初。本片的另一大功劳在于引出了米老鼠这一史上最著名的卡通角色。其实在《蒸汽船威利》之前，迪士尼已经完成了多部米老鼠的无声短片。因为迪士尼还没有把它们卖给发行方，所以公众一直不知道这些动画。这些短片随后被制成有声动画作为后续系列上映。《蒸汽船威利》成功后，迪士尼的所有动画都进入有声时代，米老鼠也取代菲力猫成为头号卡通巨星。

1929
美国



《骷髅舞》
1929

迪士尼：《骷髅舞》

继《蒸汽船威利》爆红后，迪士尼又于1929年开始制作音乐短片“糊涂交响曲”（Silly Symphonies）系列。这个系列推出后非常流行，片中乐观向上的角色在30年代的经济大萧条时期鼓励着人们度过难关。

《骷髅舞》（The Skeleton Dance）是《糊涂交响曲》系列的第一作，也是证明本系列强盛的生命力的最好例子：这部经典是每年万圣节的必播节目，许多人都误以为这是蒂姆·伯顿的新作。本片由迪士尼手下的大将乌布·伊沃克斯负责制作。片中4只骷髅在墓地里表演各种异彩纷呈、极富创意的舞蹈。作曲家卡尔·斯托林（Carl Stalling）根据狐步舞音乐提出了本片的创意。本片之所以成为一部里程碑式作品，不仅因为他历久弥新的娱乐效果，更因为这是一部用来配合斯托林的音乐的动画，这种做法在那个时期绝对是个创举。另外本片中也没有任何主角或是卡通明星。

1929
苏联

米柯艾尔·柴克汉诺夫斯基：《邮局》

米柯艾尔·柴克汉诺夫斯基（Mikhail Tsekhanovsky）是一名画家兼插图作者，长期在列宁格勒工作。由他创作的动画《邮局》（Pochta）改编自塞缪尔·马沙克（Samuel Marshak）的一部儿童书,讲述邮差和信件在全世界如何流动。作为苏联早期动画作品中的杰出代表，《邮局》在世界范围内均获得一致好评。建筑大师弗兰克·洛依德·莱特（Frank Lloyd Wright）还特意向迪士尼推荐了本片。

联合动画公司成立不久，动画师们就被迫制作枯燥乏味的商业性质动画，刚因其强烈的个人风格而获得巨大赞誉的米柯艾尔·柴克汉诺夫斯基也未能幸免。这种对艺术创作自由的压制持续了近25年，而这一切的发生，还和1934年莫斯科电影节上展映的米老鼠系列短片有关。迪士尼的动画在电影节上引起不小轰动。动画放映之后，一群俄国作家和政府官员立刻为苏联现实主义前进方向作出新指示，要求根据民间故事和童话改编制作政治方向明确的亲苏儿童片，并使用政府允许的赛璐璐动画以及“伊克莱尔”（Éclair，即俄国式的转描技术）技术进行拍摄。

1964年，政府开始放松文化控制，俄国的动画师又能够比较自由的表达个人思想。柴克汉诺夫斯基便把这部最受称赞、最具个人风格的《邮差》进行了重制。他在影片完成后不久便与世长辞。

1930

美国

乌布·伊沃克斯：《音乐秀》与青蛙弗利普

自堪萨斯城相遇起，乌布·伊沃克斯就一直坚定地站在迪士尼的一边与其共事。但1930年，伊沃克斯却被制作人帕特·鲍尔斯从迪士尼身边挖走。此事引起动画界不小的震动，因为当时人们普遍认为迪士尼的成功靠的还是伊沃克斯的才能。伊沃克斯离开的动机我们不得而知，但一个重要原因应该是他不能忍受迪士尼在二人关系上的绝对独裁地位。

伊沃克斯以一只名叫弗利普（Flip）的青蛙为主角为鲍尔斯名流制作公司（Powers' Celebrity Productions studio）拍摄了第一部动画。这个角色的原型很可能来自他之前为《糊涂交响曲》系列创作的《夜晚》（Night）一片中的青蛙。伊沃克斯希望这个角色能和米老鼠一较高下。青蛙弗利普系列的第一作叫《音乐秀》（Fiddlesticks），片中弗利普不仅在舞台上跳舞，还和一个酷似米老鼠的角色一起弹钢琴（伊沃克斯和迪士尼共同创造了米老鼠，但米老鼠的版权归迪士尼公司所有）。本片和迪士尼的短片并无大异，唯一值得一提的地方在于本片采了双色印片法。出自伊沃克斯之手的另一项技术革新是他对多平面摄影技术的改进，这比迪士尼要早若干年，但比洛特·雷妮格的版本还是要晚几年。

伊沃克斯建立了一支优秀的团队，其中包括作曲家卡尔·斯托林（迪士尼公司前任作曲），格里姆·纳维克和弗莱雪工作室的明星动画师沙姆斯·考汉（Shamus Culhane）。尽管工作上充满雄心壮志，但伊沃克斯的创作的角色没有一个红起来。他有的是技术天赋，却缺乏迪士尼的远见和灵感。1936年，鲍尔斯撤走了所有资金，伊沃克斯的工作室被迫关闭。

1938年，伊沃克斯作出了一个艰难的决定——重回迪士尼公司。在迪士尼和伊沃克斯分道扬镳期间，没有一个人提过复合的事情或者向外界表明两人是否断交。但多年的分离确实让两人提升了职业技能。伊沃克斯把自己职业生涯的后半段都交给了迪士尼，但他担任的不是动画师，而是技术总监。伊沃克斯在这个岗位上干得很出色，迪士尼电影的技术改进都由他来负责，他也因此两次获得奥斯卡技术成就奖。伊沃克斯也是《南方之歌》（Song of the South）、《欢乐满人间》片中真人动画的幕后功臣，他还协助设计了迪士尼乐园。

1930

美国

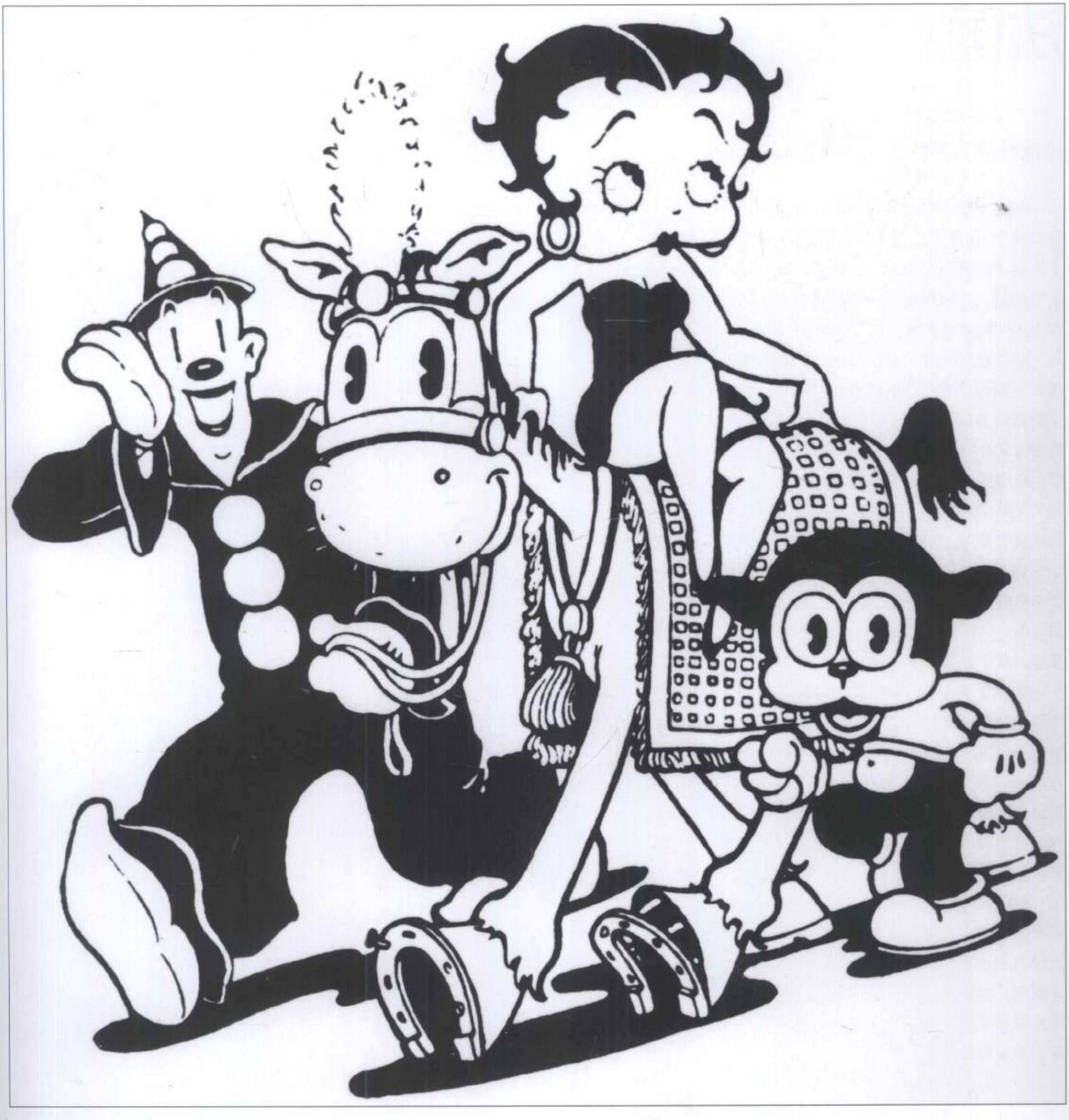
麦克斯·弗莱雪：《眩晕餐盘》

《眩晕餐盘》（Dizzy Dishes）是弗莱雪兄弟“有声卡通”（talkartoons）系列的第六作。本片引出了后来的著名动画角色：贝蒂·波普。贝蒂·波普由麦克斯·弗莱雪创作，后期的加工完善则由弗莱雪工作室的最佳动画师格里姆·纳维克（Grim Natwick）负责完成。在这部处女作中，贝蒂已经有性感的女性身体。但作为片中半人半狗的角色“宾波”（Bimbo）的女伴，贝蒂在形象上仍带有一些犬类的特征。

1931年，贝蒂已经完全变成了一个正常人类角色。到了1932年，她的每一部动画都被打上了“贝蒂卡通”的标签（该系列第一部名为《停止演出》［Stopping the Show］）。贝蒂是第一个走性感路线的卡通明星。相比其他动画，贝蒂系列在处理“性感”这一主题上可是一点都不懂得含蓄。和现在一样，当时的许多动画都是以造型可爱的拟人化动物或者物体为主角，而唯独贝蒂是以年轻的潮流女子为原型的成人角色，观众群也以成人为主。贝蒂的魅力来自于她天真无邪的性感。她的一些作品很可能是动画历史上首度直面“性”这个话题。例如片中有直接展现好色者追求贝蒂，并想夺走她的童贞的情节。迪士尼的动画基本是以低龄向的情境和问题为主题，而弗莱雪的“贝蒂”系列和“大力水手”系列等却都是基于成人向的世界。

正是这些动画情节开始引起家长的担心，加上当时电影中不良镜头的频繁出现，催生了1934年《电影法典》（Production Code，也称《海斯法典》［Hays Code］）的出台。这一法典对电影内容进行严格控制，迫使“贝蒂”系列动画进行大整改。

保守化的“贝蒂”系列残喘了几年便宣告完结，她的最后一部作品是1939年的《旅馆旋律》（Rhythm on the Reservation）。虽然艺术生涯短暂，但贝蒂一直都是最受欢迎的卡通明星之一。她的动画在电视时代再度复兴，80年代共出现了两部贝蒂特集。她还在《谁陷害了兔子罗杰》（Who Framed Roger Rabbit，1988）中客串演出。



《贝蒂・波普》
1930—1939

1930

法国/俄国

拉迪斯洛夫·斯塔列维奇：《狐狸的故事》

在俄国革命期间迁居巴黎后，拉迪斯洛夫·斯塔列维奇于1930年完成首部动画长片《狐狸的故事》（又名《狐狸列那》）。该片是一部典型的斯塔列维奇式动画，片中角色均为形象逼真的拟人化动物，通常像人一样穿着衣服，直立行走。

当时电影已进入有声年代，斯塔列维奇却在添加音轨上遇到了麻烦。纳粹政权帮忙解决了这个问题，他们资助录制了德语音轨，该片也因此于1937年在柏林举办了世界首映式。1941年该片又推出了一个法语版，这也是这部电影现在流传最广的一个版本。

《狐狸的故事》改编自中世纪时期荷兰和法国的民间寓言故事，讲述一只机智聪明、逍遥不羁的狐狸如何利用自己的聪明头脑化险为夷。童话原著于15世纪由威廉·卡克斯顿（William Caxton）译成英文并印刷出版，之后又被改编成《狐狸列那》一书，故事背景被设在了卢森堡。

这个故事的反闪米特版于1937年在荷兰出版，这也是纳粹德国开始注意到《狐狸的故事》一片的重要原因，但斯塔列维奇的版本中并没有任何种族歧视内容。1943年，荷兰推出了另一部改编自1937年反闪米特版《狐狸列那》的动画。这部质量低劣的动画由纳粹出资拍摄，但从未完整地公开上映过。20世纪末，该片又被重新发现并修复，用作历史研究。

斯塔列维奇的这部《狐狸的故事》花费了10年时间辛苦制作，其细腻的黑白画面与精致复杂的动画在当时已经达到了一个顶峰，就连3年后的人人称道的《金刚》在动画场景上也不及《狐狸的故事》流畅。该片保留了原著故事中辛辣讽刺的幽默，放在今天来看也不失为一部经典水准之作。

《狐狸的故事》
1930

Starewitch-Film
der Ufa

1930

法国/捷克

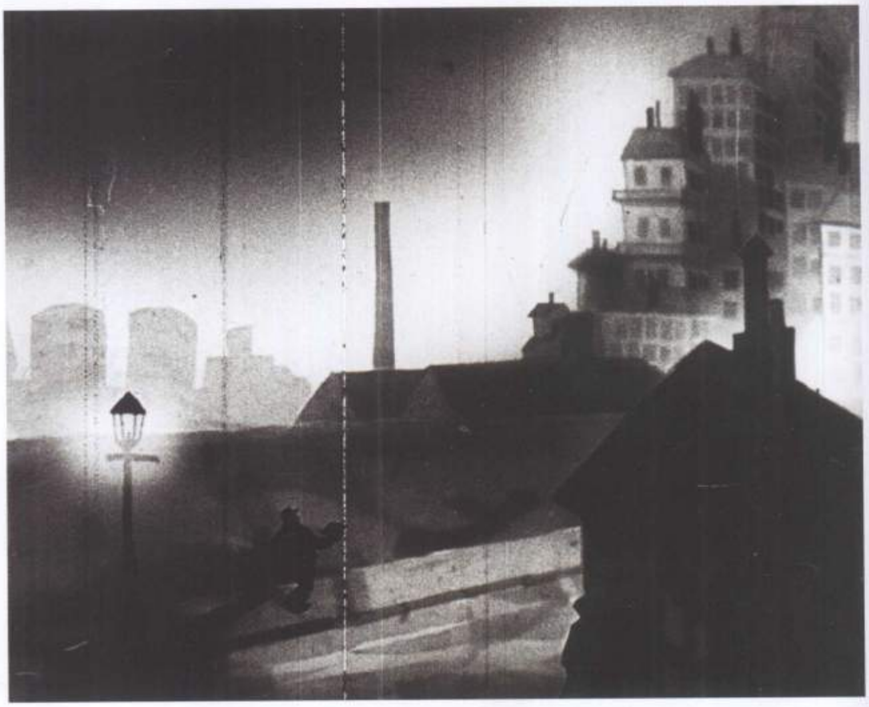
巴索德·巴特斯克：《想法》

巴索德·巴特斯克（Berthold Bartosch）于1893年生于波西米亚（现捷克共和国）。年轻时就读于维也纳的艺术学校，毕业后便开始创作“面向人民群众”的教育题材动画片。1919年他来到柏林，并结识了一群艺术家和动画师，并开始和他们展开合作，其中包括洛特·雷妮格、维京·伊格林、汉斯·李希特和瓦尔特·鲁特曼。他还和导演让·雷诺阿和作家贝托尔德·布莱希特（Berthold Brecht）结为好友。

1929年，出版商科特·沃尔夫（Kurt Wolff）委托巴特斯克把弗兰斯·马瑟利尔（Frans Masereel）的木版画图书改编。1930年迁至巴黎后，他开始制作《想法》（L'idée）。为拍摄这部动画，他把自己锁在房里工作数月。他在本片中用到了风格化的剪纸、叠印图像、多平面摄影（类似于洛特·雷妮格的技术，巴特斯克和她曾在柏林共事）等技术。他把剪纸图案放在多层玻璃上，通过打背光和用肥皂模糊玻璃实现柔光效果。本片原声由亚瑟·奥涅格（Arthur Honegger）制作，但影片成品和原版木版画基本无关。

本片讲述一个年轻的梦想家萌生了一个想法，这个想法以一个微小的裸女形象出现。它的自由和强大惹怒了保守的资产阶级，但他们使尽各种手段也没能夺走、摧毁、掩盖或是腐化这个想法的纯洁与美丽。受压迫的贫苦人民从这个想法中获得了力量，揭竿而起却遭到了无情的镇压，连年轻的梦想家也被处决，这个想法却永远地流传下来。影片中的“想法”深受人民群众的欢迎，但现实中的《想法》却遭遇冷落。没有发行商愿意发行它，真正看过的只有极少数人。

但巴特斯克并未因此灰心，很显然他是那种不在乎有没有人欣赏自己作品的艺术家。他继续自己的影片拍摄计划，穷困潦倒的他得到了英国评论家索罗德·迪金森（Thorold Dickinson）的资助。迪金森很欣赏巴特斯克的作品并资助他完成了下一部影片。巴特斯克在这一部反战题材动画上用到了另一项复杂而耗时的技术。他使用对光谱带有不同敏感度的胶卷分别拍摄三次才把本片制作成一部彩色动画。一番心血后，影片进入剪辑阶段，巴特斯克也开始和奥涅格准备制作电影的原声。讽刺的是，这部反战动画的胶卷居然在二战爆发时被毁。据报道世界上只有三个人看过这部动画：巴特斯克、他的妻子和索罗德·迪金森（报导中本片片名通常称作《噩梦》［Cauchemar］或《圣弗朗科伊斯》［Saint Francois］）。



《想法》
1930

巴特斯克依然没有气馁，二战结束后，他又开始拍摄另一部电影。巴特斯克从来不回避宏大的主题，这次的影片主题是关于宇宙、行星以及他最中意的光线的质量，但日益恶化的健康状况迫使他放弃在多平面摄影机前的长时间工作。但他对动画电影的热情和动力从未停息，直到1968年去世之前，巴特斯克仍在和好友亚历山大·阿雷克塞耶夫（Alexandre Alexeieff）讨论他的下一部影片计划。

1932
美国

弗莱雪工作室：《可怜的明妮》

《可怜的明妮》（Minnie the Moocher）是乐队领唱卡布·卡洛维（Cab Calloway）1931年录制的一首爵士单曲，这首歌在全球的销量突破百万，属于典型的卡洛维式即兴演唱，因此歌词基本没有多少实际含义。“可怜的明妮”一词源自弗兰基·杰克森（Frankie “Half Pint” Jackson）1927年的歌曲《哭泣的威利》（Willie the Weeper），这首歌也充满了俚语式的歌词，以及对毒品的暗示。

1932年弗莱雪公司根据卡洛维的这首歌拍摄了一部同名动画。这部动画现在被认为是弗莱雪历史上最出色的一部短片，已成为美国动画中的一部经典之作。在本片开场有一段实拍卡洛维的场景，这也是他和他的乐队最早的影像资料。随后贝蒂·波普和她的狗朋友宾波展开了一场疯狂的奇幻之旅。贝蒂在极度的精神恐惧中看见了一个唱歌的幽灵，动画师们通过转描卡洛维的舞蹈动作制作了这只又唱又跳的幽灵。

和《可怜的明妮》一样，许多“贝蒂系列”的其他早期动画，如《宾波出手》（Bimbo’s Initiation，1931）和《童贞》（Boop-oop-adoop，1932）在基调上都异常黑暗。《可怜的明妮》的成功带来了次年的续作——更加荒诞的《白雪公主》。本片也是基于卡布·卡洛维的歌曲《圣詹姆斯医院蓝调》（St James Infirmary Blues）。该片和迪士尼4年后推出的《白雪公主》完全是两码事。

1933
美国

迪士尼：《三只小猪》

《三只小猪》（Three Little Pigs）是迪士尼的“糊涂交响曲”系列最富盛名的一部，曾获得奥斯卡最佳短片奖，是史上最成功的动画短片之一。该片的主题曲《谁怕大灰狼》（Who’s Afraid of the Big Bad Wolf?）在大萧条时期传唱美国，因为这首歌和动画本身充分表达、象征了美国人在艰苦时期不屈不挠的乐观精神。二战前期，这首歌还被用来暗示希特勒在欧洲的扩张。不管是有意或无意，这部短片都因此成为迪士尼作品中最另类的一部，甚至可以被看成是一部政治寓言。另一部类似的作品是1943年的唐老鸭系列：《元首的嘴脸》（Der Fuehrer’s Face）。

从动画历史的角度来看，《三只小猪》标志着角色动画的巨大进步，迪士尼因此和同行对手拉开的差距已经可以用光年来计算。三只小猪在造型上并无差异，但却在高超的角色动画下表现出截然不同的三种个性。迪士尼为《三只小猪》拍摄了三部续作，但没有一部能像第一部那样成功。这也让迪士尼认识到相比于旱涝保收的续集作战计划，创新和冒险精神才最为可贵， 正是这样的工作态度让迪士尼为公司斩获各类奖项。在这以后，人们经常听见迪士尼说“千万不要猪尾续猪！”（You Can’t top pigs with pigs!）

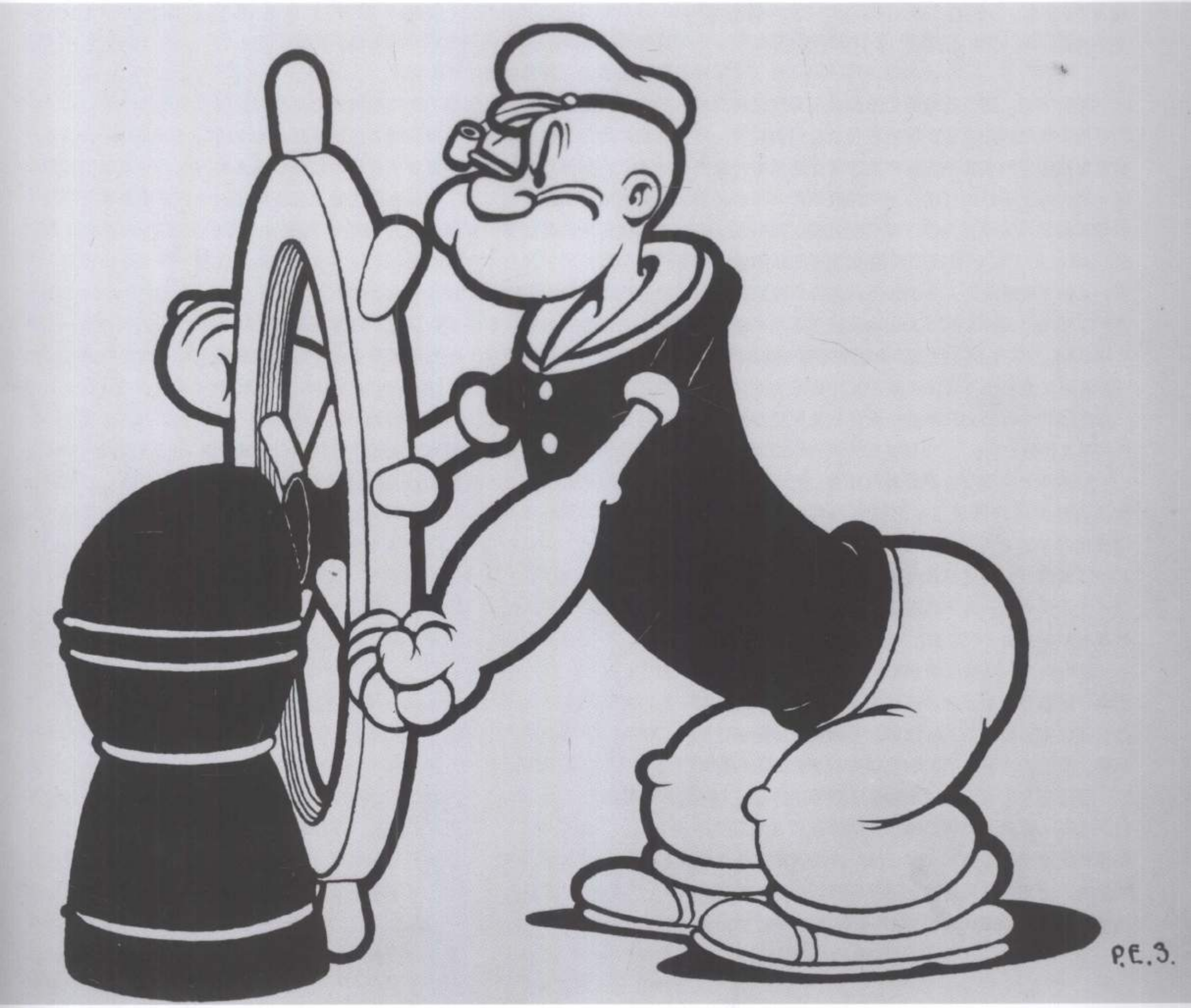
1933

美国

弗莱雪工作室：《大力水手》

《大力水手》（Popeye the Sailor）原本是“贝蒂”系列中的一部卡通。当时有很多“贝蒂”系列都是拿来尝试弗莱雪购得版权的新卡通角色。大力水手波派（Popeye）原本是连载在报纸上一部名为《顶针剧院》（Thimble Theatre）的漫画中的角色，原作者伊尔兹·克里斯勒·西格（Elzie Crisler Segar）在1929年创作了这个角色。随着动画的出现，大力水手的风头很快便盖过贝蒂，并一跃成为弗莱雪最火的动画明星。在1935年一次民意调查中，大力水手的人气甚至超过了米老鼠。

《大力水手》由戴维·弗莱雪导演，动画一开场先展现波派如何从漫画中活起来，并开始演唱他的经典曲目：“我是大力水手波派”。歌曲的原唱者是波派的配音员威廉·比利·卡斯特罗（William “Billy” Costello），但卡斯特罗后来因为个人品行问题被解雇，波派的配音就交给了弗莱雪工作室一名中间帧动画师——精通模仿大力水手的杰克·马塞尔（Jack Mercer）。镜头一转，波派和他的死对头布鲁托又出现在海滩上，两人像往常一样为了博得尖声尖气的女主角奥利弗的欢心而展开争斗。而此时正在进行嘉年华表演的贝蒂恰好路过，波派便上前和贝蒂跳起了舞。布鲁托乘机绑架了奥利弗并把她绑在了铁轨上。波派连忙吞下一罐菠菜，并借由菠菜赋予他的超人力量在千钧一发之际拯救了他心爱的姑娘。本片基本为后来的大力水手系列立下了一个固定模式。也就是在这个时候，莉莉安·弗莱德曼（Lillian Friedman）晋升成为弗莱雪工作室的正式动画师，这也是美国第一位职业女性动画师。爱迪丝·维妮克（Edith Vernick）虽然在此之前就已经在为弗莱雪工作室的动画部工作，并且也制作了多部动画，但却从未被升职为正式动画师。莉莉安·弗莱德曼于1934年制作了她唯一的一部大力水手动画：《你拿得到吗？》（Can You Take It）。



《大力水手》
1933—1988

1933

美国

梅里安·C. 库伯，恩尼斯特·B. 休德萨克和威利斯·欧布莱恩：《金刚》

20世纪初，猴子在动物园里仍属于稀有动物，人们对灵长类动物知之甚少，因此和这类动物有关的故事也常被传得神乎其神。一些关于猿猴的电影一度盛极一时，以至于都快发展成为一种类型片。《金刚》的导演兼制片人恩尼斯特·B. 休德萨克（Ernest B. Shoedsack）在之前就已经拍过几部类似题材的电影，比如《荒野戏剧》（Chang，1927，也是和梅里安·C. 库伯［Merian C. Cooper］合作）和《兰格》（Rango，1931）。两部影片都有展现丛林中的猴子。其中最出名的当属伪纪录探险片《印加吉》（Ingagi，1930）。片方声称片中女性献祭大猩猩的场面均为真实影像资料。

在这种大环境下，1931年，正在策划一部新猿猴片的库伯偶然看见了威利斯·欧布莱恩（Willis O'Brien）制作的定格电影《创造》（Creation）。该片给了库伯极大的灵感，电影《金刚》也由此诞生。这不仅是影史上一部不灭的经典，更是一部动画史，乃至电影史上的里程碑式作品。

《金刚》一经推出便吸引了大批观众，影片票房更是一路攀升。本片的各种瑕疵一直为人所乐道，如动画师留在模型皮毛上的指印以及抽筋般的定格动画效果。但这些缺陷并不影响观众们的观影体验和本片的“可信度“。人人都知道这种巨猿并不存在，它不过是电影人想象的产物。但本片的故事和片中的定格动画不仅使观众感到本片“可信”，更成为了有效的催泪剂。尤其当这只丛林之王被俘获至纽约，并成为马戏团的招牌怪物时，没有人不为之感慨唏嘘。这只怪物身上的悲剧性色彩，以及它对菲伊·雷（Fay Wray）扮演的女主角萌生的致命爱意，都让影史上的其他任何一只怪兽难以望其项背。

为塑造金刚这一角色，欧布莱恩使用泡沫、橡胶和动物皮毛包裹的金属骨架制作了一系列18英寸高的模型，并使用微缩模型充当背景。片中金刚和人类在一起的特写镜头则用到了等比大小的猩猩头、爪和脚部模型。骷髅岛上的原始土著人也是用类似的模型制作而成。为了拍摄本片，欧布莱恩还花了许多时间在动物园研究大猩猩和大型动物的动作和习性。

《金刚》的故事屡屡被翻拍，影片特效一次比一次出色，但观众对各个翻拍版本产生的情感共鸣却远不及原始版本来的强烈。这再一次证明完美的特效并不是衡量一部电影或动画好坏的标准。自原版《金刚》推出以来，还没有哪一部电影能让我们对一只摧毁城市、残杀无辜的怪兽产生如此深切的同情。

1933

法国/俄国/美国

亚历山大·阿雷克塞耶夫 & 克莱尔·帕克：《荒山之夜》

1917年十月革命后，俄国艺术家亚历山大·阿雷克塞耶夫（Alexandre Alexeieff）迁居巴黎。他先做了一段时间场景设计师和插画家，然后才转行做电影。考虑到艺术虽是自己的强项但资源严重匮乏的现实，阿雷克塞耶夫决定制作动画。他和首任妻子亚历山大·亚历山卓瓦娜·格里涅夫斯琪亚（Alexandra Alexandrovna Grinevskya，一名自学成才的雕刻师）制作了一个针幕设备，即在钢板上插入数百根不同深浅的钢针制造出波浪般柔顺的形状，并通过在钢板的一边打光凸显明暗效果（类似现在的针板创意玩具）。

夫妻二人的工作得到一位住在巴黎的年轻美国人克莱尔·帕克（Clair Parker）的协助。克莱尔一直很欣赏阿雷克塞耶夫的插画作品，并曾拜他为师，之后又开始帮他制作动画。两人从1932年的《荒山之夜》（Une nuit sur le mont chauve）开始展开长期合作，他们之间的关系也出现了进一步的发展。两人在《荒山之夜》这部电影上紧张工作了18个月，阿雷克塞耶夫对这部作品早已心中有数，因此对于影片成品要求极为苛刻，不停地要求重拍直到他满意为止。

《荒山之夜》基于莫迪斯特·穆索斯基（Modest Mussorgsky）的短篇交响乐，讲述传说中夏至发生在斯洛文尼亚的屈格拉夫山上的女巫狂欢。本片回避了可爱的万圣节式风格造型，取而代之的是晦涩烦乱的人物、动物以及迷雾中出现的神秘脚印，这些场景反复出现，使作品充满潜意识的味道，也印证了阿雷克塞耶夫说过的“我从超现实主义中学到了很多”。本片常被拿来和迪士尼《幻想曲》中的“荒山之夜”一幕作对比。虽然后者的意境清晰明了，风格也和前者大相径庭，但两者都无愧为水准之作。也许迪士尼的版本受到前者的一定影响，但就表现方法和拍摄手法而言，这样比较实在没多少意义。

为让这种新型动画成为像版画一样的严肃艺术，阿雷克塞耶夫和帕克努力让作品变得与众不同。他们的动画总是覆盖着浓重的阴影，带有一种梦幻般的污浊感。片中的角色往往呈现出简单而风格化的造型，但有时又会变得极其逼真、活灵活现。这种巨大差异恰好反映出两人截然不同的创作风格。阿雷克塞耶夫和帕克把彼此的关系比作艺术家和动画师的关系，这意味着阿雷克塞耶夫决定动画的整体感和设计感，帕克则对画面的动感有着独到的把握。在阿雷克塞耶夫的作品中，前妻格里涅夫斯琪亚总是扮演着不起眼的小角色：如制作布景和模型，提供若干创意；但在针幕电影的制作上，阿雷克塞耶夫却完全离不开帕克。

《荒山之夜》的一些场景，如开场一个稻草人在风中飞舞的片段，像用了转描术般逼真；另外一些场景中，出色的光影效果为画面营造出完美的立体感。其余的场景则多为普通的风格化动画，带有剪纸片般的滑动效果。全片带着浓重的烟雾感，仿佛电影是在浓雾中或海底拍摄完成的，营造出梦魇般的气氛。

《荒山之夜》虽然大受好评，但却没获得多少经济回报。阿雷克塞耶夫和帕克随后转入广告制作，并用更为简单、传统的动画制作方式取代了针板。后来，两人迁往美国后，阿雷克塞耶夫才又开始用针板为加拿大国家电影局拍摄影片。二战结束后，两人重返巴黎，阿雷克塞耶夫继续通过光线明暗尝试新的动画拍摄技术。1962年，奥森·威尔斯（Orson Welles）还邀请阿雷克塞耶夫为他的电影《审判》（The Trial）拍摄片头。阿雷克塞耶夫和帕克的其他知名作品还包括：《鼻子》（The Nose，1963）、《展览会之画》（Tableaux d'une exposition，1972）、《三个主题》（Trois Themes，1977）。两人在不到一年时间中先后去世，帕克死于1981年，阿雷克塞耶夫死于1982年。

1934
美国

玛丽・艾伦・布特：《光的旋律》

1934年，美国实验电影人玛丽・艾伦・布特（Mary Ellen Bute）完成了她的第一部完整电影《光的旋律》（Rhythm in Light）。一起制作此片的还有布特未来的丈夫兼制片人——摄影师泰德・尼姆士（Ted Nemeth）。《光的旋律》是一部音乐片，基于爱德华・格里格（Edvard Grieg）的歌剧《培尔・金特》（Peer Gynt）中的阿尼特拉舞曲。和布特的其他作品一样，本片也是通过玻璃和其他介质折射光线来制造千变万化的迷幻图案。布特乐观地认为这一类抽象动画一定会流行起来并获得大众认可，但事实证明就连艺术界也没有对这种实验作品产生多大兴趣。布特说服了纽约著名的无线电城综艺剧院的编导在剧院正片播放之前放映她的作品。这些新奇而炫丽的画面呈现在巨大银幕上的场面我们只能靠想象来体会。也许是为了吸引更多的普通观众，《光的旋律》放映之前在字幕中用那个年代特有的形式语言指导观众如何正确观赏该片，令原本充满美感的意象大打折扣。

布特接下来又拍摄了许多实验电影，并在拍摄过程中发掘了不少人才。布特根据詹姆斯・乔伊斯（James Joyce）的《芬尼根守灵夜》（Finnrgan's Wake）拍摄了同名真人电影，参与本片制作的塞尔玛・斯昆梅克（Thelma Schoonmaker）后来成为大导演马丁・斯科西斯的御用剪辑；而布特的另外一部真人故事片《看透的男孩》（The Boy Who Saw Through，1954）则是以11岁的克里斯托弗・沃肯（Christopher Walken）为主角。

CATHODE RAY
OSCILLOGRAPH
INTENSITY
FOCUS
LINE OFF
VERTICAL
SWEEP SELECTOR
CENTERING
DOWN
UP
V. GAIN
SYNCHRONIZATION
SYNC. LOCK
H. GAIN

玛丽・艾伦・布特

1934

美国

迪士尼：《聪明的小母鸡》

1934年的短片《聪明的小母鸡》（The Wise Little Hen）是“糊涂交响曲”系列中的一部。本片改编自童话《红色小母鸡》（The Little Red Hen），因其“唐老鸭处女作”的特殊身份而格外引人注目。片中首度登场的身穿水手装、坏脾气的唐老鸭日后逐渐取代米老鼠，成为迪士尼的票房新秀。

在本片中，唐老鸭看上去更像一只普通的鸭子，头部更小更圆，脖子也更长，没有后期形象那么拟人化。故事讲述唐老鸭和他懒惰的朋友皮特猪（Peter Pig）想方设法逃避母鸡指派的工作，到最后才认识到辛勤劳动的可贵。作为“糊涂交响曲”的一集，本片以音乐剧的形式展开，全片都在唱关于一只母鸡和她滑稽动作的歌，而鉴于唐老鸭和皮特猪在一旁偷懒，没有帮母鸡干活，两个家伙有足够的精力在一旁伴舞。唐老鸭第一次出场时是在一只船上，这也许解释了为什么他一直穿水手服的原因。

配音演员克拉伦斯·纳什（Clarence Nash）赋予唐老鸭经典的声音和鲜明的个性，并且一配就是40年。纳什肩负起这个重任始于一次偶然：当时正在为一家牛奶公司做宣传的纳什带着一群微型马在路上派发糖果。他碰巧经过迪士尼工作室时，迪士尼马上辨认出了他的声音，因为他曾在一档电台节目里听过纳什模仿一只鸭子不耐烦地唱“玛丽有只小绵羊”。迪士尼立刻为他安排了一次临时试演，纳什把他平日的表演又做了一遍，迪士尼便决定让他在《聪明的小母鸡》里为唐老鸭献声——这就是所谓的“天时、地利、人和”。

1934

法国/英国/美国

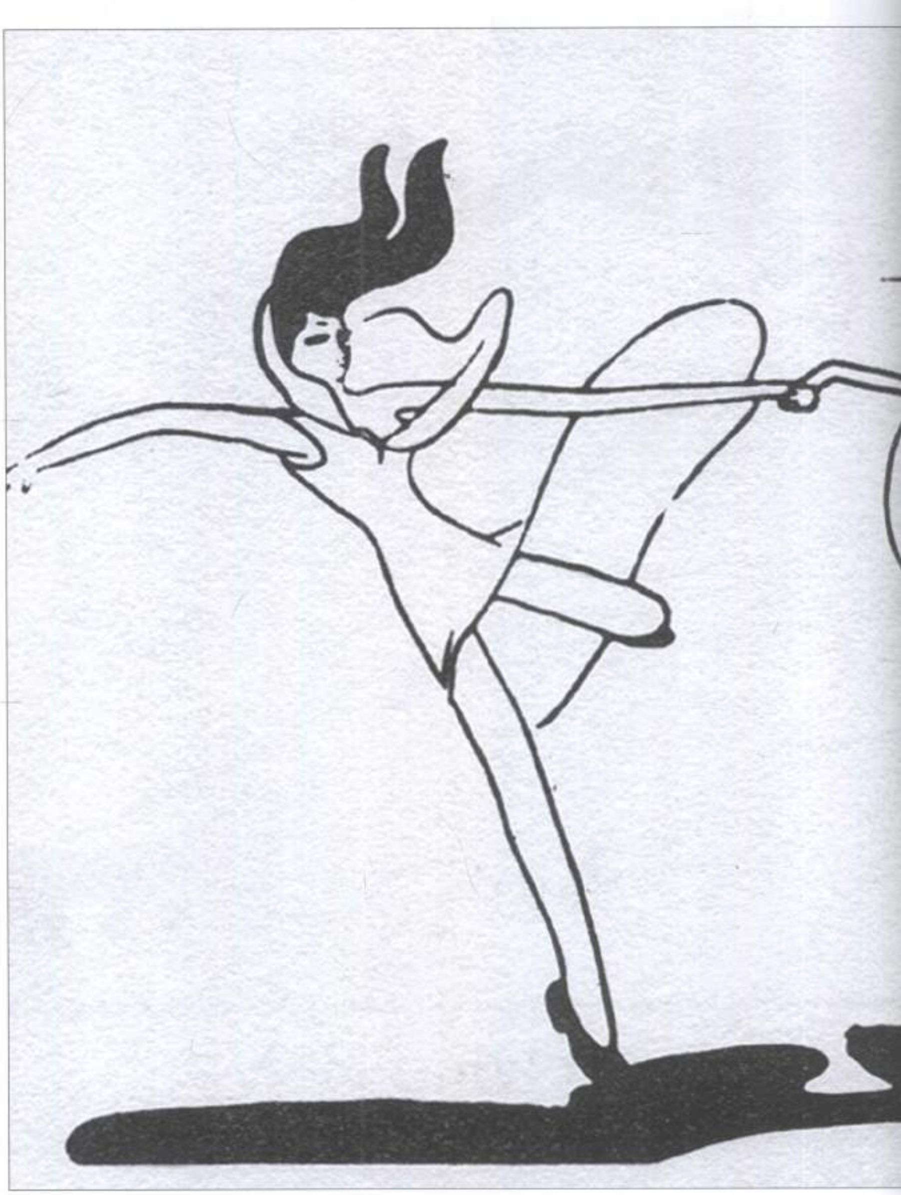
安东尼·格罗斯 & 赫克特·霍平：《生活的喜悦》

英国动画师安东尼·格罗斯（Anthony Gross）和美国制片人、动画师、导演赫克特·霍平（Hector Hoppin）成立了阿尼玛特制作公司（Animat），之后又更名为霍平与格罗斯公司（Societe Hoppin et Gross）。短片《生活的喜悦》（La Joie de Vivre）让动画界铭记了两人的才华。

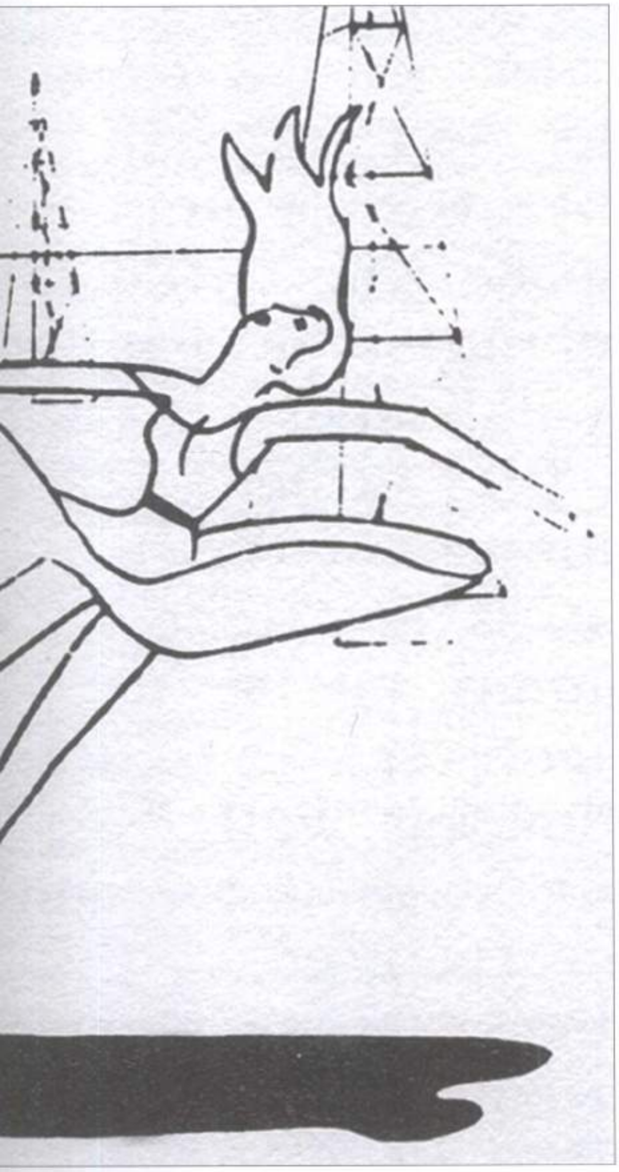
这部短片不论是设计还是动画场景都极其优美，展现了两个无忧少女在20世纪的城市中翩翩起舞，这快乐简直要让她们脱离地心引力。一个年轻男子拾到了少女掉落的一只鞋，并骑着自行车急切地想把它归还原主。这个三人组从城市来到乡村，又从乡村来到海边，最后他们一起坐上自行车愉快地飞上天空。

《生活的喜悦》是部轻松快乐的动画，可以说是法国60年代电影新浪潮运动的一个先兆（这时期的法国电影充满对生命的肯定和对自由的追求，代表作品如《朱尔和吉姆》［Jules et Jim］和《筋疲力尽》［À bout de souffle］）。虽然没有迪士尼动画的搞笑，但充斥全片的芭蕾感让这部动画看上去宛若法国版的“糊涂交响曲”。本片完美展现了标题所彰显的“快乐至上”主题，也许正是法国人对生活的乐观吸引两人来到这个国家。本片的装饰艺术风格、充满怀旧感的老式时装杂志风格设计，将本片完美地定格在属于它的那个年代。影片传达的快乐情绪也许也是对当时欧洲时局的一种逃避：当时法西斯势力正崛起，战争一触即发。本片完成后不久，格罗斯和霍平就逃往伦敦，并在那里为制片人亚历山大·柯达（Alexander Korda）拍摄了另外一部出色的短篇作品《猎狐》（The Fox Hunt，1936）。接下来的动画长片《环游地球八十天》（Le Tour du Monde en 80 Jours）可谓命运多舛，影片的制作不仅遭受了二战的严重影响，最后原片干脆直接失踪了。

格罗斯后来成了英国官方战时艺术家。之后人们在档案馆里发现了《环游地球八十天》的一些残存胶卷。在英国电影学院的协助下，格罗斯把这些胶卷重新修复剪辑为一部短片，并更名为《印第安之梦》（Indian Fantasy，1955）。这是格罗斯的最后一部动画作品，在此之后，格罗斯便一心一意当起了画家。



《生活的喜悦》
1934



1934

日本

《桃太郎大战米老鼠》
（原名《玩具盒：图画书》，1936）

1931年日本入侵中国东北后，国际社会一片声讨。为表示回应，日本选择了退出国联。日本宣传部门则开始发动本国和占领区群众积极进行战时储备，以应对可能发生于1936年的美国入侵。

桃太郎是日本民间传说中的著名人物，曾以主角身份出现在一系列的宣传动画中。在这部制作粗劣的“玩具盒”短片系列中，一个长着獠牙、像米老鼠一样的生物企图侵略一座和平的小岛，桃太郎从图画书中愤然跃出，和侵略者展开英勇搏斗。这个岛上住着各式玩偶和长相诡异的猫科动物，以及其他日本传统文化中的角色。美国侵略者在片中则体现为毒蛇、鳄鱼和喷吐导弹的蝙蝠。在一幕场景中，岛上一只酷似菲力猫的猫撕毁了一份条约，这份条约很可能暗指签署于1922年严重限制日本海军军备的《华盛顿海军条约》。主角们最后成功地驱走了侵略者，动画结尾处樱花漫天，所有的角色们都高唱日本民歌《东京音头》。

参与制作本片以及其他“玩具盒”系列短片的田中吉次日后成为了著名的日本战后动画师。

1935

德国

奥斯卡・费钦格：《蓝色构图》

1933年，纳粹在德国掌权，并制定出新政策反对“堕落的艺术”，换个词说，就是现代主义和抽象艺术。奥斯卡・费钦格（Oskar Fischinger）是德国抽象动画运动的一份子，也是所谓“视觉音乐”的创始人。他曾为许多电影制作特效，其中包括弗里茨・朗（Fritz Lang）的《月亮上的女人》（Die Frau im Mond）。之后费钦格开始自己拍摄电影，并创作了包括“研习”（Studies 1—12）系列在内的许多抽象电影。这些作品广为流传，其中一些还被用来为Electrola公司的新唱片做广告宣传。

面对法西斯的统治，许多抽象动画师选择放弃工作或逃往国外，但费钦格在“装饰艺术”的名义下继续从事抽象动画创作。他开始拍摄广告，并为莫瑞提香烟拍摄了一系列知名广告作品。在这些广告中，费钦格利用定格动画拍摄出香烟跳舞围着银幕的场景。费钦格甚至还得到了官方的允许拍摄了一部抽象动画《蓝色构图》（Komposition in blau）。本片是作为奥托・尼古拉（Otto Nicolai）的歌剧《温莎夫人的风流娘们》（The Merry Wives of Windsor）前奏的背景影像，费钦格表示本片意在表达一种欢乐情绪。片中出色的立体视觉效果赋予抽象图象强烈的层次感。

《蓝色构图》和费钦格的香烟广告在洛杉矶放映后获得评论的一致好评，派拉蒙公司随即表示愿意在美国加州为他提供一份工作，费钦格毫不犹豫地签下了合约，但他并不适应公司的环境。1936年，费钦格在派拉蒙待了很短的一段时间便离职；1937年进入米高梅，1938年又跳入迪士尼，但还是在1939年离开。最后在所罗门古根海姆基金会会长希拉・里贝（Hilla Rrbay）的赞助下，费钦格又开始创作油画和独立电影。1947年，费钦格因为影片《运动绘画一号》（Motion Painting No.1）和里贝闹翻，从此再也没有足够的资金赞助完成下一部作品。费钦格于1967年去世。

1935

苏联

亚历山大・普图什科：《新格列佛游记》

亚历山大・普图什科（Aleksander Ptushko）凭借其童话改编作品蜚声国内外，他也因此被一些人尊称为“苏联迪士尼”。普图什科最早从事的是机械工程工作，他发明的一种加法机在苏联沿用了近50年。1927年，普图什科进入莫斯科的莫斯电影工作室（Mosfilm studio）当起了木偶制作师。不久他便开始自己拍摄短片。他的处女作是《故事发生在体育场》（Sluchay na stadione，1928），之后拍摄的多部作品均以一个名叫布拉茨金（Bratsihkin）的人为主角。

普图什科组建了一个制作小组，成员均为动画师和木偶制作师。1935年他开始制作他的第一部长片，也是苏联的第一部动画长片：《新格列佛游记》（Novyy Gulliver）。虽然被称为“苏联迪士尼”，但普图什科的工作内容其实更接近于威廉・欧布莱恩。欧布莱恩之前在《失落的世界》（1925）和《金刚》（1933）中将真人表演和静帧动画相结合，但普图什科和他的制作团队更胜一筹，《新格列佛游记》中使用到的木偶模型多达3000个。

本片改编自名著《格列佛游记》，但电影中的格列佛积极地加入了支持劳工阶级反对精英统治的运动当中。这也是为了响应当时苏联要求的“苏联现实主义”，即鼓励艺术家和电影人回避先锋主义和理智主义，提倡制作大众化、说教性质的作品以及有助于意识形态宣传的传统儿童故事题材影片。

抛开政治不谈，本片可谓成就斐然。不仅有着出色的动画与实拍相结合的场景，高质量的动画和精准的口型也令人称奇。这是一道非常复杂的工艺，每一个木偶主角都有许多不同的头以供更换，每个头都带有不同的表情和嘴型。

《新格列佛游记》在世界各大电影节上亮相，并获得热烈好评。普图什科很快被任命为一家新动画工作室——“联合儿童动画公司”（后更名为联合动画

《新格列佛游记》
1935

公司）的主管。该公司成立于1936年，旨在拍摄宣扬爱国主义精神的流行动画。普图什科在工作室里监督各类动画短片的制作，但他本人很少参与导演工作。1936年，普图什科和他的小组开始制作《金钥匙》（Zolotoy Klyuchik），这也是一部结合真人表演和静帧动画的长片，改编自托尔斯泰版本的《木偶奇遇记》（The Adventures of Pinocchio）。本片上映于1939年，比迪士尼的版本还早2年，但仅限于苏联国内放映。本片也充满了奇异优美的场景，钟表匠的作坊里面复活的娃娃和木偶充满了魔幻感和诡异气息。《金钥匙》是普图什科最后一部大量使用到动画的电影，在此之后他便以实拍片为主，作品多为史诗性的童话题材影片。

他后来拍摄了许多获奖影片，其中一些里程碑式的作品包括俄国第一部彩色片《石花》（Kamennyy tsvetok，1946）、《辛巴达奇航记》（Sadko，1953）、《剑与龙》（Ilya Muromets，1956）。《剑与龙》和他后期的许多作品一样加入了不少静帧特效，同时还罕见地在一部电影中用到了十万六千名演员和一万一千匹马。

1936

美国

弗莱雪工作室：《大力水手波派与航海家辛巴达》

《大力水手波派与航海家辛巴达》（Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor）是大力水手系列三部彩色特集的第一部，由弗莱雪公司拍摄于大力水手当红时期。每一部特别篇都长达16分钟，是正常大力水手短片的三倍之长。这三部短片不论在票房还是在口碑上都好过大力水手的正剧。

这个有趣的故事讲述辛巴达声称自己是世界上最强的水手，不服气的波派为了证明自己的实力历经重重考验，最后和辛巴达展开一场大战。许多场景都展现了弗莱雪公司引以为傲的桌面立体摄影技术，即他们自创的“转描术”，使画面看上去真实而有趣。本片可以看做是弗莱雪公司为其长片计划所作的一次尝试，我们也可以想象到他们的长片作品该是何等多彩而流行。但面对迪士尼的成功以及赞助方派拉蒙公司的施压，弗莱雪公司不得不走更为传统的童话路线。

本片从一开场就展现出其品质不凡：酷似布鲁托的辛巴达一边粗野地踏着脚步，一边向屈服于他的各种猛兽怪物高唱“谁才是最与众不同的男人？”沿途的风景全是精致的桌面立体背景。动画流畅而有趣，从开场到高潮战，每一刻都能牢牢抓住观众的心。

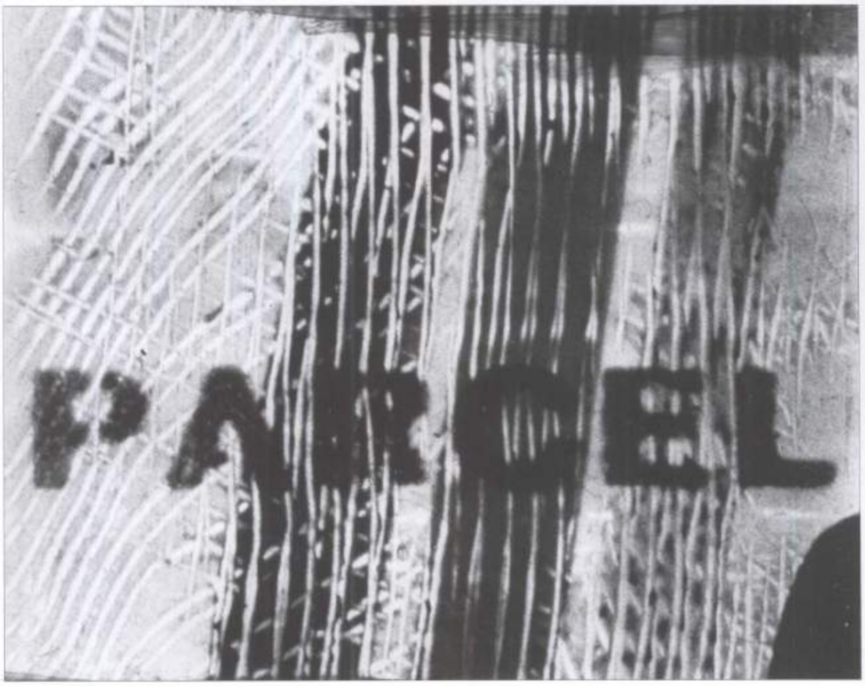
1936
英国/新西兰

连恩·莱：《彩盒》

1927年，从新西兰迁居伦敦后，鬼才连恩·莱（Len Lye）就开始频频接触各种现代派艺术团体，在展示自己的画作的同时，分享、汲取别人的新理念，并结识同道中人。在此过程中，他开始拍摄电影。他的处女作《无限循环》（Tusalava，1929）是一部赛璐璐动画，灵感来自老家新西兰的原著民艺术文化。本片由伦敦电影协会赞助拍摄。莱每天工作10个小时，花了2年才完成这部电影。

但因为本片的反响冷淡，没有人再愿意资助他拍摄电影。因为买不起拍摄器材，莱只能去依琳工作室（Ealing Studio）找来一些废弃的胶卷，并直接在胶片上作画。影片剪辑好后，莱说服英国邮政电影部主管约翰·格里尔森买下它的新片。格里尔森又额外掏钱给这部电影加了一个音轨，并插入了和原片毫无关系的邮政总局宣传图像。

和2年前安东尼·格罗斯作品一样，《彩盒》（A Colour Box）也充分表达了“生活的喜悦”。这是首部公开向大众放映的胶片直绘电影。本片奠定了连恩·莱标志性的作品风格，这一风格在他漫长和多彩的职业生涯中反复出现。



《彩盒》
1936

胶片直绘动画

也叫“直接动画”，即通过直接在胶片上绘画或者着色制作动画。

动画人生平

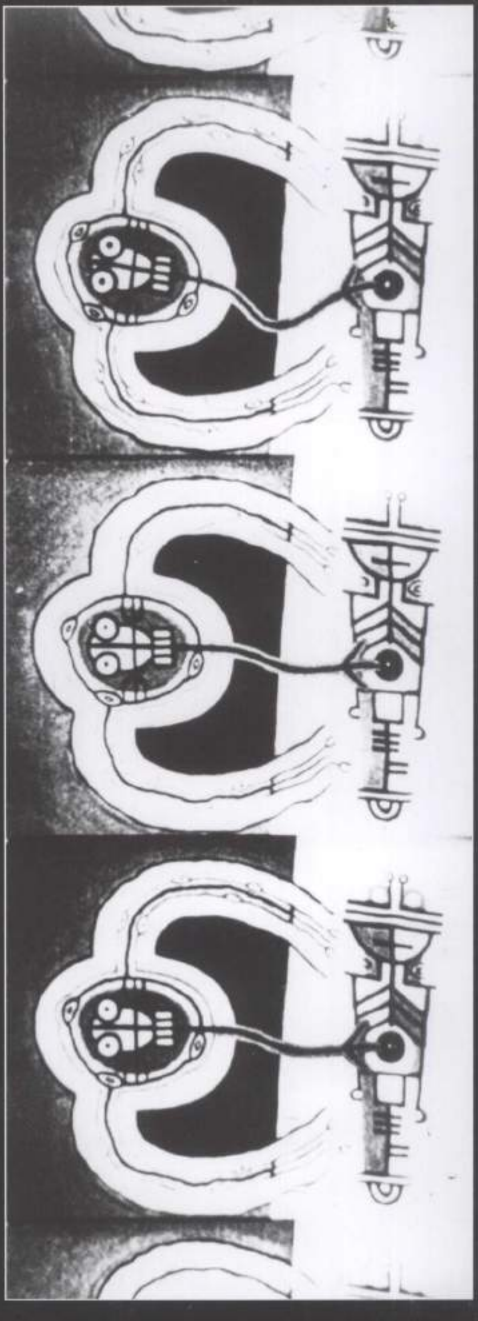
连恩・莱

作为一名实验艺术家兼动画先驱，连恩・莱把职业生涯的大部分时间都花在“谱写动作”上，他通过尝试各种媒体来实现这一目的，如电影、油画、素描、雕塑等。连恩・莱1901年生于新西兰，他的一生丰富多彩。在1926年迁居伦敦之前，莱一直和澳洲原著民及萨摩亚人呆在一起，研究他们的艺术文化。这些研究对他之后的作品产生了重大的影响。

来到伦敦后莱加入了七五社团（Seven and Five Society），这个艺术团队还包括其他知名艺术家和雕塑家，如亨利・莫尔（Henry Moore）、本・尼克尔森（Ben Nicholson）和巴伯拉・赫普华斯（Barbara Hepworth）。在1936年的国际超现实主义展览会上，莱还展出了自己的作品。连恩・莱开始自己拍摄电影，但因为买不起摄影机，他便在胶片上直接绘画、上色、印图。他的早期作品如《无限循环》（1929）、《万花筒》（Kaleidescope，1935），和《彩盒》（1936）都是动画史上里程碑式的作品。《无限循环》是莱独立完成的作品，期间就使用到了“无相机”技术。《彩盒》是莱为约翰・格里尔森的英国邮政总局电影部拍摄的影片，用来宣传一种新式快捷的包裹邮寄服务。这是第一部公开向普通电影观众放映的“直绘电影”（使用到直接在胶片上进行绘图技术的影片），同时也是推动抽象电影走向流行文化的奠基石之一。2005年的昂西电影节上，一个专家小组把《彩盒》评为史上最伟大的十部动画之一。本片还影响了连恩・莱的同行诺曼・麦克拉伦，当时的麦克拉伦也在尝试类似的技术，之后他便把动画当成了自己的主业。

1944年，莱离开伦敦来到纽约，他在那里结识了许多和他志趣相投的著名抽象表现主义艺术家，也正是这些新朋友把他的影片介绍个了各自所在的团体。莱还创作了许多动态雕塑（1918年他还是17岁时便对这种艺术产生了浓厚的兴趣，对动态雕塑的热情贯穿其一生），他坚信这些雕塑和他从事的动画事业紧密相连，并能帮助他创造全新的运动艺术。1980年连恩・莱去世。他死后多年，新西兰的连恩莱基金会一直都在按照他生前留下的动态雕塑设计稿制作大型雕塑。

在莱去世11年后，一次德国展会把他评选为20世纪一百名最伟大的创新者，一同入选的还有杜象和毕加索。连恩・莱鼓励每位动画师都争做一名“自由的颠覆者”，因为他认为只有秉着实验精神创作的影片才是真正伟大的电影。苏格兰诗人、电影导演阿里斯塔尔・雷德（Alistair Reid）将他誉为“史上活得最精彩的人”。



《无限循环》
1929

1936

美国

迪士尼：《老磨坊》

和同时期的其他短片一样，《老磨坊》（The Old Mill）被华特·迪士尼用来试验动画现实主义的新技术，并为他的第一部动画长片做好准备。迪士尼希望把自己的动画同其他同行制作的动画区分开来，以重新确立本公司在动画界的领导地位。另外迪士尼也坚信，要想让观众在银幕面前坐足1小时，他就应该创造逼真可信的动画世界和动画角色。

这部短片讲述一群动物在老磨房里躲避暴风雨，片中大量用到多平面摄影，使图像更具纵深感；片中还出现了针对某一物体极具三维感的旋转镜头，以及逼真的动物和自然风景，包括雨、水、风暴的特效等等。《老磨坊》标志着现实主义正式走入动画，本片也是迪士尼技术进步最明显的短片之一。

1937

美国

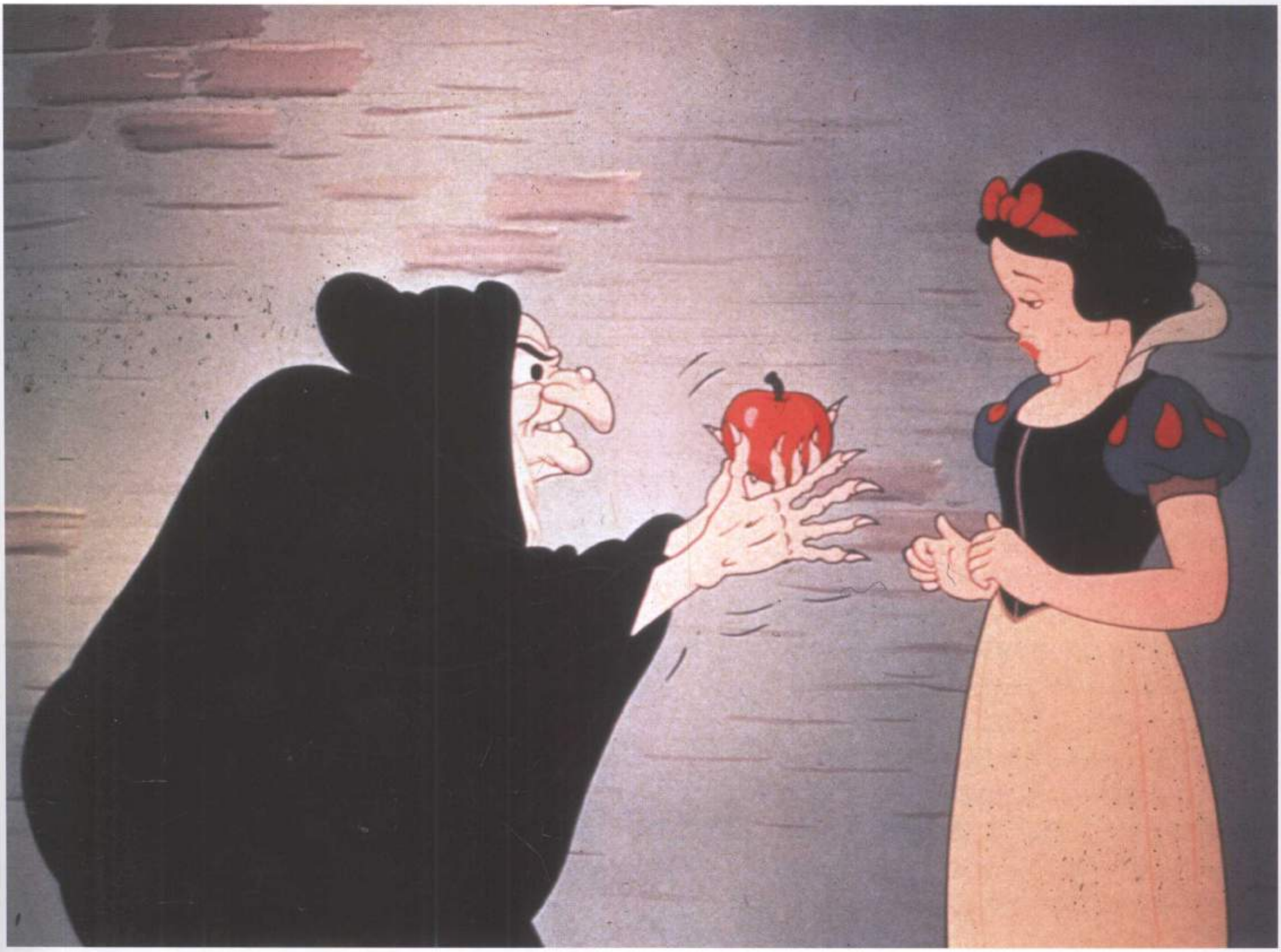
迪士尼：《白雪公主》

《白雪公主》（Snow White and the Seven Dwarfs）是迪士尼的首部动画长片，也是一次金钱的赌博。迪士尼于1914年首次在《纽约时报》上宣布自己的这项制片计划，但对于迪士尼能否在长片上延续短片的辉煌，很多人都持怀疑态度。媒体称之谓“迪士尼的妄想”，就连迪士尼的妻子莉莉安和哥哥罗伊都劝他打消这个念头，莉莉安还劝他说：“没人愿意花钱去看一群侏儒。”

1928年拍摄《蒸汽船威利》时，迪士尼就冒险在昂贵的声音系统上投下血本。此次为制作《白雪公主》，迪士尼雇了七百五十至一千名艺术家，导致片子的预算高出原计划的六倍之多，直接飚至近一百七十万美元。迪士尼不得不靠抵押房产来保证制作顺利进行。若是影片失利，迪士尼公司就全毁了，那动画史将完全是另外一番景象。但《白雪公主》在世界上取得了巨大成功，并为以后所有的动画长片定下了一道高不可及的标准线。《白雪公主》成为当年的票房冠军。迪士尼本人还因其创举荣获奥斯卡特别奖：一座奥斯卡大金人和七座小金人。

从黑白短片《蒸汽船威利》到令人感动的动画长片《白雪公主》，迪士尼工作室在不到10年之内取得的进步是惊人的。迪士尼多年来的动画实验在这一部电影中全部派上了用场，正是这多年的积累造就了这段华丽而奇异的视觉之旅。《白雪公主》有着典型的童话式场景——田园式的翠绿草地，生机盎然的茂密森林，灵动的光影气氛，以及俯瞰一切的塔楼式城堡。虽然这是部儿童作品，但片中还是包含了一定的黑暗情节，如邪恶的皇后和她的阴谋诡计、童话中比比皆是的骇人森林等等。正如森林有着不同的色调和光影，本片也包含了光明与黑暗、正义与邪恶、欢乐与恐惧、还有“开心果”与“爱生气”。

虽然对动画长片抱有信心，但迪士尼还是担心观



《白雪公主》
1937

众无法与片中角色产生情感共鸣，或是不会在乎角色的命运。在这方面迪士尼花了不少心血，例如，猎人受皇后指示把白雪公主带到森林中实施秘密谋杀的场景就花了数月时间制作，直到迪士尼认为必要动画的情绪已经到位才得以停止。森林中的其他可怕场景受到了各种恐怖电影的影响，如F. W. 茂瑙（F. W. Murnau）的《吸血鬼》（Nosferatu，1922）和詹姆斯·威尔（James Whale）的“科学怪人”系列。英国电影审查部门甚至对《白雪公主》中的一些片段进行了删减，因为他们认为这些恐怖场景容易吓坏年幼的观众。

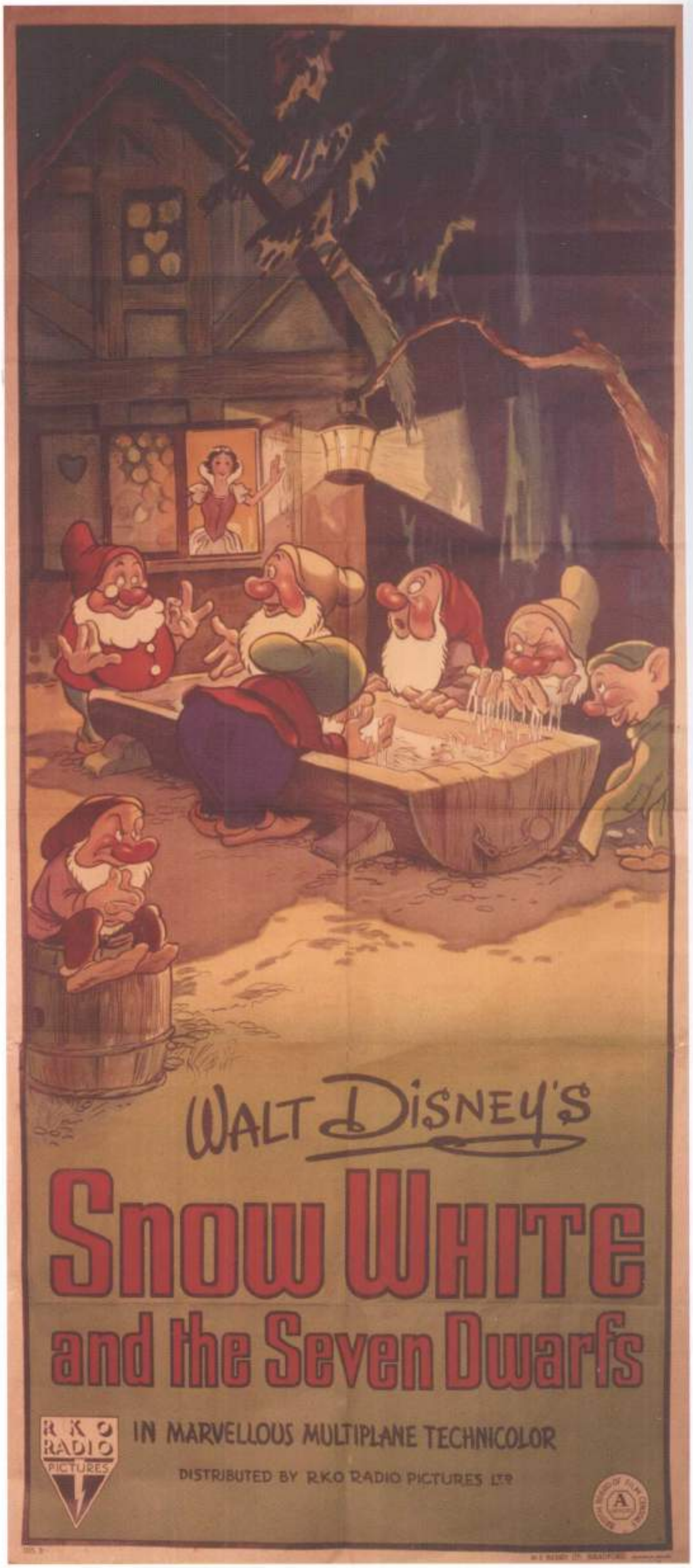
本片的颜色都做了柔化处理，以免观众无法长时间忍受普通卡通的亮色。在后来的采访中迪士尼曾透露，为了把白雪公主塑造成一个真实的角色，描图和上色部门的女性员工甚至用上了她们自己的化妆品给角色的脸颊上色。

后面这个故事也暴露出了本片主角的缺点：虽然制作精美，但却难逃转描角色的一个通病——呆板。这也是转描技术的局限所在。然而在动画师们的精心努力下，白雪公主的主角们看上去仿佛介于手绘角色和转描角色之间，从而避免了纯粹转描角色的不足。

片中最令人印象深刻的恐怕就是那七个小矮人了。从《三只小猪》和其他多部短片中发展起来的复杂技术在这些小矮人身上全派上了用场。虽然小矮人们外表上没什么差异，但通过高超的角色动画设计，片中每一个矮人都呈现出完全不同于他人的鲜明个性和情感。

本片中间部分基本是几个小矮人之间的闹剧，从现在的标准看来，这段的情节发展确实有些迟缓。动画师们显然是为了大秀一番动画技巧而不顾牺牲剧情节奏，而迪士尼和本片导演大卫·汉德（David Hand）显然也着了他们的道。但当时的观众并不在意，他们完全被这些高超的角色动画深深地吸引住了。出色的矮人以及动物角色动画掩盖了逼真的转描人类角色的不足。虽然制作精美，但相比之下，片中人类角色的动作看起来还没有手绘角色来的流畅。

从许多方面来看，迪士尼早期的几部长片在面向儿童观众的同时也没有忘记照顾成人观众。更确切地说，这些动画面向的是所有年龄层的观众，并且成功地做到了老少皆宜。相比之下，90年代兴起的所谓“雅俗共赏”的动画长片，无非是先把观众群定位在儿童，然后再硬塞进一些针对成人观众的隐晦笑话。


WALT DISNEY'S
SNOW WHITE
and the Seven Dwarfs
R K O RADIO PICTURES
IN MARVELLOUS MULTIPLANE TECHNICOLOR
DISTRIBUTED BY RKO RADIO PICTURES LTD
A

《白雪公主》
1937

1937

美国

华纳公司 & 特克斯·艾弗里：《猪小弟猎鸭记》

达菲鸭（Daffy Duck）是特克斯·艾弗里（Tex Avery）在为华纳制作的短片《猪小弟猎鸭记》（Porky's Duck Hunt）中创作的角色。本片中，达菲鸭用他一贯的神经手段把前来猎鸭的猪小弟恶整了一番。他无情地玩弄这只迟钝的小猪，直到他抗议“剧本里不是这么写的”，才一边高叫“别介意哥们，我本来就是只疯疯癫癫的死鸭子”，一边蹦跶着开溜了。本片也从此奠定了达菲鸭的荒唐、恶俗的形象。

观众对于这个脑子有点秀逗的混球新角色反应极其热烈。在下一部作品《达菲鸭与鸡蛋头》（Daffy Duck and Egghead，1938）中，达菲鸭终于有了自己的名字并成为正式主角。艾弗里似乎因为更青睐“鸡蛋头”（Egghead，即后来的“爱发先生”［Elmer Fudd］）这个角色而放弃了达菲鸭，但动画师鲍勃·克兰皮特（Bob Clampett）看中了这个角色，在配音员梅尔·布兰克（Mel Blanc）的出色演绎下，克兰皮特把达菲鸭塑造成为华纳的当红巨星，其人气常年与兔八哥（Bugs Bunny）不相上下。

多年来达菲鸭的造型一直不断地被修改，许多动画师都经手了这个角色，包括罗伯特·麦金森（Robert McKimson）、弗里兹·弗瑞伦（Friz Freleng）、亚特·戴维斯（Art Davis）以及查克·琼斯（Chuck Jones）。其造型和性格的发展在动物类卡通角色中十分常见。达菲鸭起初只是一只有些人类性格的动物，但随着时间推移，他已经进化成为一个带着动物特征的人类角色。

1938

美国

华纳公司 & 鲍勃·克兰皮特：《猪小弟漫游奇境》；华纳公司 & 本·哈德威：《猪小弟猎兔记》

在这部充满想象力的《猪小弟漫游奇境》中，导演鲍勃·克兰皮特向观众展现了属于华纳动画的“一切皆有可能”。事实上，当片中的猎手猪小弟来到“黑非洲”的古怪国时，他看到外面立着一张牌子写的“一切皆可发生”（It Can Happen Here）的标语，原本是华纳工作室门口的标语。在动画接下来的5分钟发生的一切，萨尔瓦多·达利估计5年也想不出来。片中尽是无视时间和空间法则的怪异生物，而本片中神经兮兮的“最后一支渡渡鸟”也和猪小弟的所有猎物一样把他玩得团团转。

兔八哥在《猪小弟猎兔记》（Porky's Hare Hunt）中首次亮相，这时的他和后来的造型相差甚远。他的行为举止看上去更像达菲鸭，声音则像啄木鸟伍迪（Woody，兔八哥的配音员梅尔·布兰克在2年之后也开始给啄木鸟伍迪配音），外形则完全不像兔八哥——他在本片中的颜色是纯白的。但此时的他已经和观众多年后所熟知的那样油嘴滑舌。兔八哥的名字Bugs Bunny源自动画师本·哈德威（Ben Hardaway）的绰号“巴格斯”（Bugs），他为这只兔子第一次设计造型时，人们就把这只兔子称为“巴格斯的兔子”（Bug's Bunny）。

动画人生平

华纳兄弟

华纳电影工作室成立于1923年，由华纳四兄弟阿尔伯特（Albert）、哈利（Harry）、山姆（Sam）和杰克（Jack）共同创办。1927年，制片人里昂·雪利辛格（Leon Schlesinger）应邀在华纳所在地开设动画工作室。1930年休·哈曼（Hugh Harman）和鲁道夫·艾辛（Rudolf Ising）在哈曼—艾辛工作室（Harman-Ising Studio）为华纳创作了“乐一通”（Looney Tunes）系列，并于次年创作“快乐旋律”（Merrie Melodies）系列。这两个系列均由制片人雪利辛格负责。乐一通的首个角色是“墨水人博斯克”（Bosko, The Talk-ink Kid）。这个角色颇受欢迎，但远未达到迪士尼和弗莱雪公司的卡通角色的高度。1933年，哈曼和艾辛与雪利辛格谈破，两人旋即带着博斯克跳入米高梅公司。

1935年，猪小弟（Porky Pig）首度亮相。同年，华纳雇佣了曾在华特·兰兹（Walter Lantz）工作室崭露头角的年轻导演：弗雷德·特克斯·艾弗里。雪利辛格安排他和动画师查克·琼斯、鲍勃·克兰皮特、罗伯特·波比·卡农（“Bobe” Cannon）组成一个独立于主要动画团队之外的制作小组，并把他们安置在一个被他们戏称为“白蚁屋”的小房间里。这些动画师拍摄出了一系列史上最有趣的短片，他们特例独行的动画风格让华纳在短短几年内迅速霸占世界动画短片的领主地位。特克斯·艾弗里和他的小组把角色动画发挥到了极致，演变出他们搞怪、夸张而极端的风格。他们创作了一批长盛不衰的伟大角色，包括猪小弟、达菲鸭、兔八哥、飞飞鼠（Speedy Gonzales）、歪心狼（Wile E.）和BB鸟（Road Runner）。

华纳的另外两员大将分别是配音员梅尔·布兰克和作曲家卡尔·斯托林。梅尔·布兰克曾经是电台演员，来到华纳的第一份工作就是为猪小弟配音。他赋予猪小弟的孩童般的口吃声帮助这个角色一炮走红，布兰克本人也从此成为华纳的御用配音。卡尔·斯托林最早供职于迪士尼工作室，他早年在堪萨斯城就和迪士尼相识。和迪士尼闹翻后，斯托林又跟随乌布·伊沃克斯，伊沃克斯的工作室倒闭后，斯托林才来到华纳。斯托林曾为默片做现场伴奏，这段经历让他学会了如何给电影配乐。

“快乐旋律”系列于1936年进入全彩时代，但“乐一通”直到7年后才告别黑白画面。1938年查克·琼斯被提拔为导演，并得到一支属于自己的动画团队。起初他拍摄的动画多走可爱路线，如《拇指汤姆遇险记》（Tom Thumb in Trouble，1940）和《萤火虫乔格洛》（Joe Glow, the Firefly，1941）。但很快他便开始专注于制作华纳特有的笑料十足、疯疯癫癫的动画，如《狂野之兔》（A Wild Hare，1940）和《爱发先生偷拍记》（Elmer’s Candid Camera，1940）。

华纳公司也不乏其严肃的一面，它是美国第一家公开在作品里反对希特勒和纳粹政权的工作室，“宣战”时间比美国政府还要早。当然这一切事出有因：华纳在德国的一位代表之前被纳粹暴徒活活打死，华纳在德国的办事处也被迫关闭。1940年兔八哥诞生，鲍勃·克兰皮特称之为“美国反对希特勒与法西斯势力的标志”。

因为和雪利辛格意见不和，特克斯·艾弗里于1941年离开工作室进入米高梅。弗兰克·塔斯林（Frank Tashlin）顶替了艾弗里的位置。此后，查克·琼斯便和弗兰克·塔斯林以及弗里兹·弗瑞伦、鲍勃·克兰皮特等明星动画师一道为华纳创作出无数疯狂经典，如《猪小弟漫游奇境》（Porky in Wackyland，1938）、《疤脸兔》（Hare-um Scare-um，1939）、华纳罕见的一部带有实拍场景的动画短片《你本该在画中》（You Ought to be in Pictures，1940）、《兔子麻烦》（Wabbit Twouble，1941）、《新龟兔赛跑》（Tortoise Wins by a Hare，1943）、带有种族歧视的《黑炭公主和七个小矮人》（Coal Black and de Sebben Dwarfs，1943）和1944年的《煮什么呢，老兄？》（What’s Cookin’ Doc?）。

1944年，雪利辛格把公司卖给华纳，华纳则将其更名为华纳兄弟卡通公司。被指派顶替雪利辛格的人名叫爱德华·西泽尔（Edward Selzer）。据多名为其工作过的动画师回忆，这位西泽尔既没幽默感又对卡通无爱。1946年塔斯林和克兰皮特辞职，但公司仍有足够的人才来保证动画的高水准。华纳随后又推出了一系列成

功的动画角色，包括狂人山姆（Yosemite Sam）、傻大猫（Sylvester the Cat）、来亨鸡（Foghorn Leghorn）、飞飞鼠和BB鸟。

1953年，电影界掀起一股3D热潮，当时的华纳异常恐惧，因为担心3D卡通成本过于昂贵，便迅速关闭了动画部。仅有一部3D动画《伐木工兔八哥》（Bugs Bunny in Lumber Jack-Rabbit，1954）侥幸完成。随后，查克·琼斯跳入迪士尼并参与《睡美人》的制作，其他动画师则被华纳的竞争对手纷纷抢走。5个月后3D狂潮不出所料地退却，华纳卡通公司才重新开张。50年代中期，根据法院规定，华纳不得再将电影长片和动画捆绑“卖片花”，动画短片价格因此下跌。西泽尔于是下达死命令，要求员工每5周完成一部短片，动画质量的下滑在所难免。

1956年西泽尔退休后，约翰·伯顿（John Burton）接管了工作室。华纳卡通随即开始涉足电视界，“兔八哥”系列影院短片一直在美国电视台播放到2000年。1964年至1967年，“乐一通”和“快乐旋律”系列被转包给弗瑞伦的德帕蒂—弗瑞伦企业工作室（DePatie-Freleng Enterprises studio），1967年华纳卡通短暂重开，但最后还是于1969年永久关闭。

1961年，大卫·H. 德帕蒂（David H. DePatie）成为华纳卡通工作室的最后一任老板。此时的查克·琼斯正偷偷给UPA的新作《巴黎梦》（Gay Purr-ee）写剧本。事情被华纳公司发现后，琼斯被解雇。4个月之后，弗瑞伦也离开公司。随着电影院对动画短片需求量的日益下降，德帕蒂不得不在1962年关闭工作室。华纳卡通的最后一部短片是罗伯特·麦金森导演的《大灰狼与兔八哥》（Bugs Bunny in False Hare，1964）。工作室的最后一个项目是给华纳电影公司的实拍片《神奇的林皮特》（The Incredible Mr. Limpet）拍摄动画，动画部分的导演也是麦金森。

1980年，华纳动画工作室成立，重回华纳的弗里兹·弗瑞伦担任了执行制片人。在接下来的10年中，华纳动画将“乐一通”的角色融进了各种影院短片、电视特集以及动画长片中。1989年，华纳动画又成立了一个电视动画分部，并聘用了多名汉纳—巴贝拉（Hanna-Barbera）的员工。这个新部门制作了许多热门动画剧集，包括基于“乐一通”经典角色的《迷你乐一通》（Tiny Toon Adventure）和秉承华纳动画一贯疯狂传统的《动画疯》（Animaniacs）。该部门还将DC漫画的许多名角搬上了电视荧屏，如《蝙蝠侠》（详见第288页）、《超人》、《正义联盟》（Justice League）等等。1996年华纳收购汉纳—巴贝拉，并接手了该公司的多部经典作品的制作。

1990年代中期华纳开始大力投资动画电影。公司特地成立了华纳兄弟动画长片工作室，该部门的处女作《空中大灌篮》（Space Jam，1996）结合了动画和真人表演，并请到了篮球界的传奇人物迈克尔·乔丹来与兔八哥等乐一通角色同台竞技。《空中大灌篮》票房大卖，但之后的几部作品，如《好莱坞百变猫》（Cats Don’t Dance，1997）、《铁巨人》（The Iron Giant，1999）、《终极细胞战》（Osmosis Jones，2001）却没能再现票房神话。但《铁巨人》获得了当时评论界的青睐，如今已成为深受观众喜爱的动画经典（详见第318页）。面对票房的不尽人意，华纳逐渐缩减了对动画长片的投资。

进入21世纪后，华纳拍摄了许多混杂着特效动画的大片，令人难辨虚实。如《黑客帝国》、《哈利波特》以及《指环王》系列都是华纳的得意之作。

1938
德国

汉斯·费钦格：《色彩之舞》

汉斯·费钦格（Hans Fischinger）是奥斯卡·费钦格的弟弟。汉斯并没有哥哥奥斯卡出名，但他与哥哥一起合作了奥斯卡的《研习9》（No. 9）和《研习10》（No. 10）。汉斯单独完成了作品《研习12》（No. 12），之后两人关系破裂，原本打算制作的《研习14》（No. 14）也因此流产。汉斯随后搬到了法兰克福附近的奥兹诺，并继续制作他的抽象作品。虽然和哥哥奥斯卡有着很多共同之处，但汉斯的风格还是有别于奥斯卡，他更喜欢用炭笔而不是颜料。至于在纳粹统治下如何让自己的抽象作品过审，汉斯和他哥哥同样很有一套，如汉斯的《色彩之舞》（Tanz der Farben）就在德国得以自由发行。本片深受评论和观众的喜爱，同时也是20年代到30年代德国抽象动画运动的最后一部伟大作品。

1938
英国

诺曼·麦克拉伦：《机翼上的爱》

本片是诺曼·麦克拉伦（Norman McLaren）为约翰·格里尔森的英国邮政电影总局拍摄的最后一部电影，之后他便于1939年远赴纽约。本片同时也是麦克拉伦的首部“直接动画”，即通过直接在胶片上进行作画制作的动画，类似于他在GPO的同事连恩·莱3年前使用的技术。

《机翼上的爱》（Love on the Wing）以多层次的达利式超现实主义图像为背景，麦克拉伦在背景上描绘了一个疯狂的爱情故事，讲述一对男女如何通过写信来表达对彼此的爱意（GPO电影局就是为了给邮政做宣传而成立）。片中的人物虽然是以白色的粗犷线条描绘，但其疾走、拥抱、打斗的动作却极其优美。这些人物逐渐转变成了符号化的图像，令人联想起了超现实主义运动中潜意识里爱的意象。但鉴于其中的一些图像太具象征性，邮政部最终封杀了这部充满弗洛伊德式暗示的影片。

动画人生平

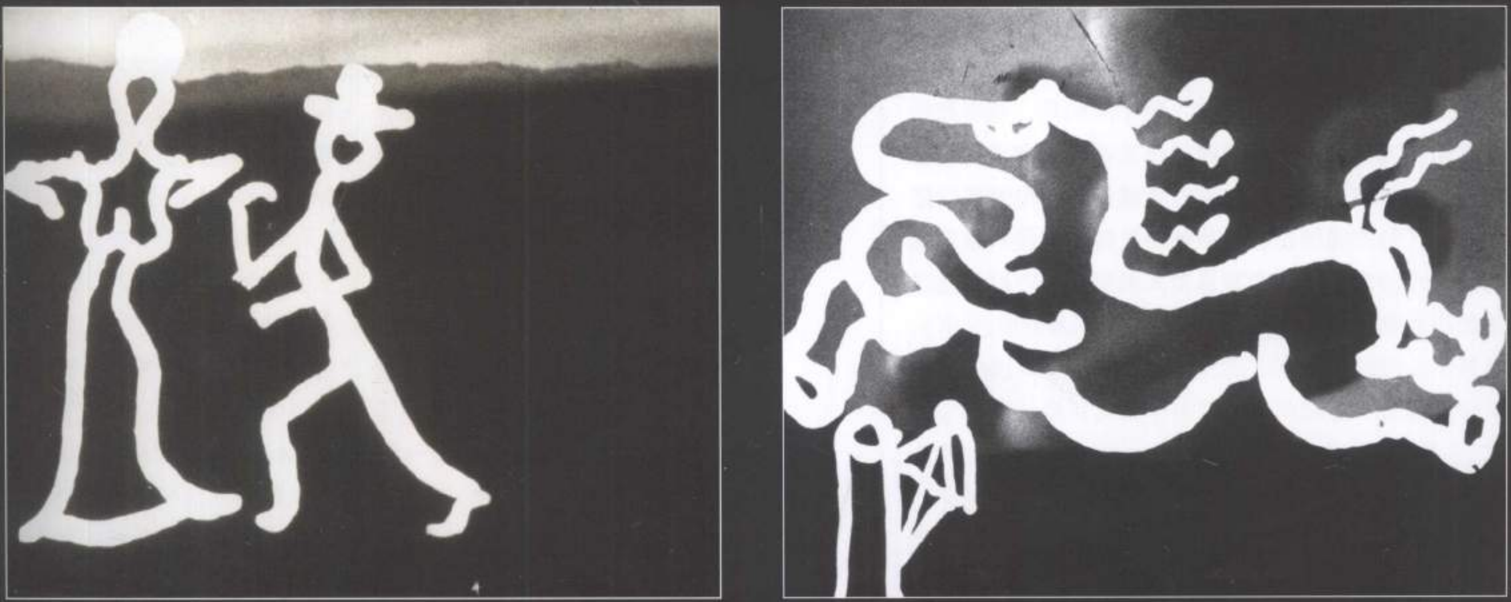
诺曼·麦克拉伦

诺曼·麦克拉伦于1914年生于苏格兰斯特林。他在格拉斯哥艺术学校学习室内设计，但因为个人对于电影的业余爱好，他最终没能完成他的学业。受奥斯卡·费钦格和埃米尔·科尔的作品影响，麦克拉伦开始尝试洗掉胶片上的画后通过重新染色来创作彩色抽象电影，并配上爵士乐音轨。他的《彩色鸡尾酒》（Colour Cocktail，1935）多次获奖，并引起了GPO的约翰·格里尔森的注意。格里尔森随后聘用麦克拉伦为政府拍摄宣传影片。在被派往西班牙拍摄内战后，麦克拉伦为GPO拍摄了两部电影。《困难重重》（Many a Pickle，1938）使用到了真人定格动画，这是麦克拉伦通过观看科尔的作品学到的技术；另一部《机翼上的爱》（Love on the Wing，1938）则使用到了胶片直绘技术。

1939年约翰·格里尔森应加拿大政府之邀前往当地成立国家电影总局（NFB）。很快他又成立了一个动画部，该部门逐渐成为全球动画最有力的支持者之一。格里尔森邀请正在纽约的麦克拉伦来加拿大为NFB拍摄电影。麦克拉伦随即成立一个动画小组，并开始着手制作一系列颇具开创性的影片。

拍摄完一系列战时宣传影片后，这个小组开始制作麦克拉伦最伟大的一部短片《忧虑滚开》（Begone Dull Care，1949），随后他又在《邻居》（Neighbours，1952）等片中尝试真人定格技术（详见第159页）并继续研究动画声效。1973年麦克拉伦拍摄了纪录片《针幕》（Pinscreen），讲述由亚历山大·阿雷克塞耶夫（Alexandre Alexeieff）和克莱尔·帕克开发的针幕拍摄技术。麦克拉伦于1983年从NFB退休，1987年去世。

《机翼上的爱》
1938



1939
美国

弗莱雪工作室：《格列佛游记》

《格列佛游记》（Gulliver's Travels）是弗莱雪工作室两部动画长片计划的第一作。本片改编自乔纳森·斯威夫特（Jonathan Swift）的讽刺小说，讲述遭遇海难的男主角被海浪冲到一个小岛上，却发现自己误入了一个小人国。弗莱雪兄弟使用自己发明的转描技术制作出男主角格列佛，其视觉效果至今仍十分具有观赏性。片中也不乏令人难忘的精彩片段，如开场的沉船和小人国的搞笑场面。本片票房尚可，但鉴于第二次世界大战在欧洲突然爆发，电影在海外的票房很不尽人意。

本片得到了观众的认可，但却常常被评论界拿来和迪士尼同时期的长片作比较，致使本片显得一无是处。但出现这样的对比也是意料之中：迪士尼的《白雪公主》大卖后，在经济上受派拉蒙控制的弗莱雪工作室立即被公司要求制作一部动画长片与迪斯尼抗衡，本片的企划和放映都是由派拉蒙一手控制。《格列佛游记》常因为把写实风格的转描人物和卡通味浓重的角色混杂在一起而饱受诟病（这两种风格的角色在弗莱雪之前的作品中都有出现）。但实际上《白雪公主》也使用到了这一技术，但不同的是，迪士尼的作品中偏向写实的角色被赋予了卡通感，而卡通风格的角色却又被塑造地很真实，这就是迪士尼的成功所在。在《格列佛游记》中虽然小人国的居民和格列佛不是一个种族，但一个逼真的人类角色和一群卡通风格的小人在一起的场面有时确实令人不太舒服。

《格列佛游记》的真正问题在于它的剧本，这也是许多动画长片的通病。为了拍摄一部长片，迪士尼经历了多年风风雨雨摸着石子过河，期间制作的短片一部比一部精致，角色一个比一个有深度。迪士尼已经可以凭借直觉知道在什么地方用什么剧情可以在一个多小时里牢牢地抓住观众。相比之下，弗莱雪之前的作品只有《大力水手》和《贝蒂波普》这类纯搞笑性质的动画，但他们却指望在这样的基础上一步登天拍摄一部动画长片，最终导致《格列佛游记》角色苍白，情节薄弱。弗莱雪还犯了一个大错：之前曾有家长抱怨《白雪公主》中的一些镜头过于恐怖容易吓着孩子，为了顺应民心，弗莱雪的这部《格列佛游记》中没有出现一个反派，更别说惊悚场面。这样做也许能讨好一部分神经敏感的观众，但却让本片在大部分成人和儿童眼中闲得无聊和乏味。

《格列佛游记》开场部分的航海镜头是全片的亮点之一，这里使用到了弗莱雪特有的桌面立体摄影技术，之前的大力水手特集也运用到这种拍摄技巧。奇怪的是，本片其他部分却再也没使用这种技法，弗莱雪也因此丧失了一个与迪士尼的多平面摄影技术（《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《小鹿斑比》都使用到这一技术）一较高下的大好机会。

1940
美国

华特・兰兹：《啄木鸟来敲门》

华特・兰兹（Walter Lantz）15岁便开始在威廉赫斯特国际工作室（William Hearst International Studio）的摄影室里工作，他从那时开始学会如何当一名动画师。1929年他建立了自己的工作室，直到1972年他72岁时才退休。1940年动画师本・哈德威进入兰兹的工作室做故事板艺术家，此前他曾在华纳参与创作了兔八哥和达菲鸭这两个“混球”角色。同年，动画《啄木鸟来敲门》（Knock Knock）上映。动画依旧是以兰兹的知名角色熊猫安迪（Andy Panda）为主角，但这次引入了一个新角色——滑稽古怪的啄木鸟伍迪。这个角色逐渐成为兰兹手上的王牌巨星。

在后来的采访中兰兹称，当他在蜜月旅行时，一只啄木鸟不停地在房顶上吵他们。正当兰兹准备去杀了这只鸟时，他的妻子拦住了他，并建议他创作一部与啄木鸟有关的动画。他还声称伍迪标志性的狂笑也是源自于当天遇到的那只鸟的叫声。这个故事的漏洞在于，兰兹是在啄木鸟伍迪的处女作上映1年后才度的蜜月，另外，配音员梅尔・布兰克在此之前早就表演过类似的笑声。

起初给伍迪的配音是梅尔・布兰克，但后来布兰克和华纳签下全职合约，配音工作便转交给了本・哈德威。哈德威在模仿布兰克的声音上很有一套。兰兹工作室在1948年至1950年间短暂关闭了2年，重新开业后兰兹又要雇用新的伍迪配音。他的妻子：女演员格蕾丝・斯坦福（Grace Stafford）偷偷的把自己的录音塞进了候选配音的磁带中，兰兹便在不知情的情况下选中了自己的妻子作为新的配音（当然这很可能又是兰兹自己编的故事）。斯坦福从此一配就是20年。

除了几次短暂的休整外，兰兹从未间断啄木鸟伍迪系列动画的制作，一直到他1972年退休。大多数动画工作室早就停止制作各自的短片，这也让啄木鸟伍迪成为最长寿的动画角色之一。

1940
美国

威廉・汉纳 & 约瑟夫・巴贝拉：《解雇猫咪》

1930年代，威廉・汉纳（William Hanna）和约瑟夫・巴贝拉（Joseph Barbera）在米高梅动画工作室工作，他们一个是故事板艺术家，一个是角色设计师。两人合作的第一部动画《解雇猫咪》（Puss Gets the Boot）讲述一只名叫贾斯帕（Jasper）的猫咪想方设法抓老鼠的故事。一开始没人觉得这部动画有什么特别之处，但该片后来在电影院播映时受到观众的热烈欢迎，甚至还获得了一项奥斯卡提名。

在《解雇猫咪》中，贾斯帕的造型和后来的汤姆有着很大区别：贾斯帕在体型上更接近小猫，脸更圆、毛更柔顺、脚更大，但相比之下，它的表情却异常成熟、凶狠。片中那只没有名字的老鼠在造型上已经很接近后来的杰瑞。在动画中我们可以听到老鼠用尖细的声音祈祷，但该系列后来的作品中，这对搭档几乎从来没开口说过话，在这一点设定上也略有不同。动画剧情走的依然是我们熟知的“老鼠必胜”套路，在本片中，女佣图休斯（Mammy Two-Shoes）警告贾斯帕：如果房间里再有东西打破，就把它赶出屋子。老鼠便利用这一点威胁要把房子里的玻璃器皿全部摔破。

《解雇猫咪》大获成功后，汉纳和巴贝拉继续拍摄猫鼠系列短片。米高梅还发动全体员工给这对活宝拍档取个名字，并最终敲定了“汤姆和杰瑞”。汤姆和杰瑞很快成为了米高梅最炙手可热的角色，并跻身动画巨星之列。“猫和老鼠”系列的影院版动画短片一直拍到1967年才结束，之后该系列又被搬上电视荧幕，并通过电视剧集把这部作品的辉煌一直延续到了今天。

1940
美国

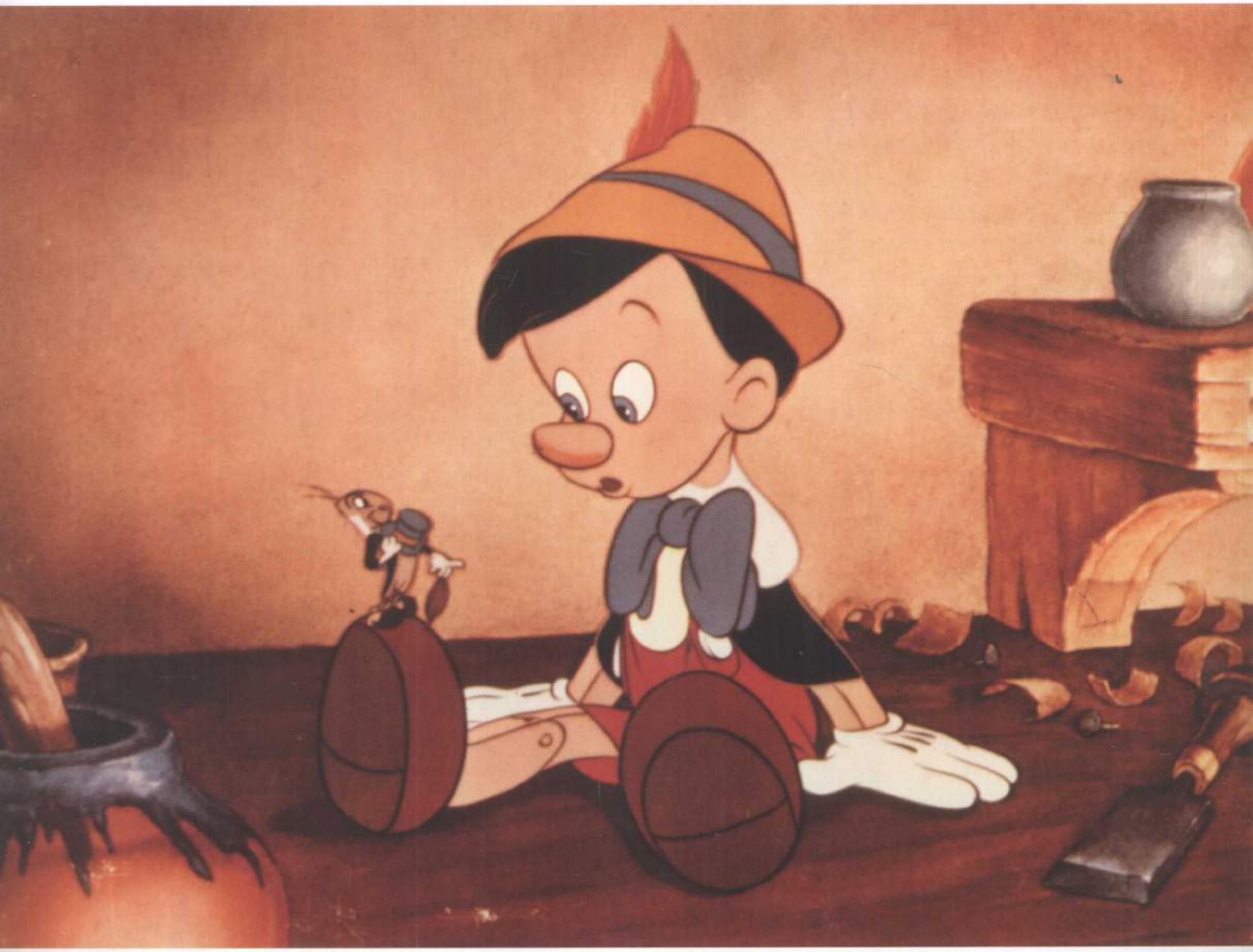
迪士尼：《木偶奇遇记》

20年来的成就与积淀造就了迪士尼这部传世经典：《木偶奇遇记》（Pinocchio）。在《白雪公主》完成之后的6年时间里，迪士尼的作品之大胆、数量之众、质量之优可谓空前绝后，没有一个动画工作室可以望其项背。很难想像史上最伟大的五部动画长片都是在这短短的时间内完成的。《白雪公主》在人类角色上大量使用到转描技术，但《木偶奇遇记》中却很少看见转描的痕迹。这给了角色动画更大的发挥空间，这也是当时迪士尼不遗余力想要达成的目标。本片中只有蓝仙女（Blue Fairy）的动画部分使用到转描，这也使得该角色和其他活力十足的角色比起来显得有显呆板，格格不入。值得一提的是，仙女的魔杖的闪光效果交给了迪士尼工作室的一位“新人”完成，此人便是德国抽象动画的传奇人物：奥斯卡·费钦格。

本片中反派的动画部分令人印象尤为深刻，如贪婪残暴的木偶表演家斯特罗姆波利（Stromboli）在他又破又烂的吉普赛拖车中大发雷霆的场景，以及可怕的巨鲸蒙斯特罗（Monstro the Whale）在海底游弋的壮观景象都深深地烙在观众心里；而片中的“老实人”约翰（Honest John）和他的白痴跟班吉帝昂（Gideon）恐怕是动画史上最无情、最无耻的一对搭档。片中角色在色彩斑斓的背景中漫步的场景也是本片的一大亮点。摄影机仿佛是在跟着角色进入了动画帧，并游走在前景层和背景层之间。

像《木偶奇遇记》这样一部经典作品居然在首轮放映中遭遇票房失利（迪士尼的许多经典动画实际上都是依赖于反复重映获得盈利的），其原因有很多，最主要的当然是二战的爆发导致本片海外市场的流失。甚至还有迪士尼的人员怪罪数年前弗莱雪公司那部反响平平的《格列佛游记》糟蹋了公众看动画的胃口。但值得注意的是，片中单纯的匹诺曹被各色坏蛋一遍又一遍的欺骗与玩弄、历经各种噩梦般的磨难的黑色情节令许多观众很是意外，当时的美国仍笼罩在经济大萧条与战争的阴霾之中，观众进电影院是希望暂时忘却现实的黑暗，但这部动画显然没能给观众提供逃避的机会。

和迪士尼许多早期作品一样，本片制作费用严重超支。影片在拍摄到一半时突然被迪士尼叫停并要求重拍，好重塑匹诺曹和蟋蟀吉米（Jiminy Cricket）的造型和性格。当时的影片版本在设计上走的写实路线，这种风格虽然更贴近卡罗·克洛迪（Carlo Collodi）的原著，但却很难迎合观众。匹诺曹的性格也被设计得过于顽劣，迪士尼要求把角色性格改得更天真、更具童趣。另外一项改动是，吉帝昂原本是由华纳王牌配音梅尔·布兰克（兔八哥、达菲鸭、猪小弟等角色的御用配音）来演绎，但剧组后来决定让这个角色“保持缄默”，布兰克的辛苦表演因此全部被弃用，只留下了一声打嗝。



《木偶奇遇记》
1940

1941
美国

迪士尼：《幻想曲》

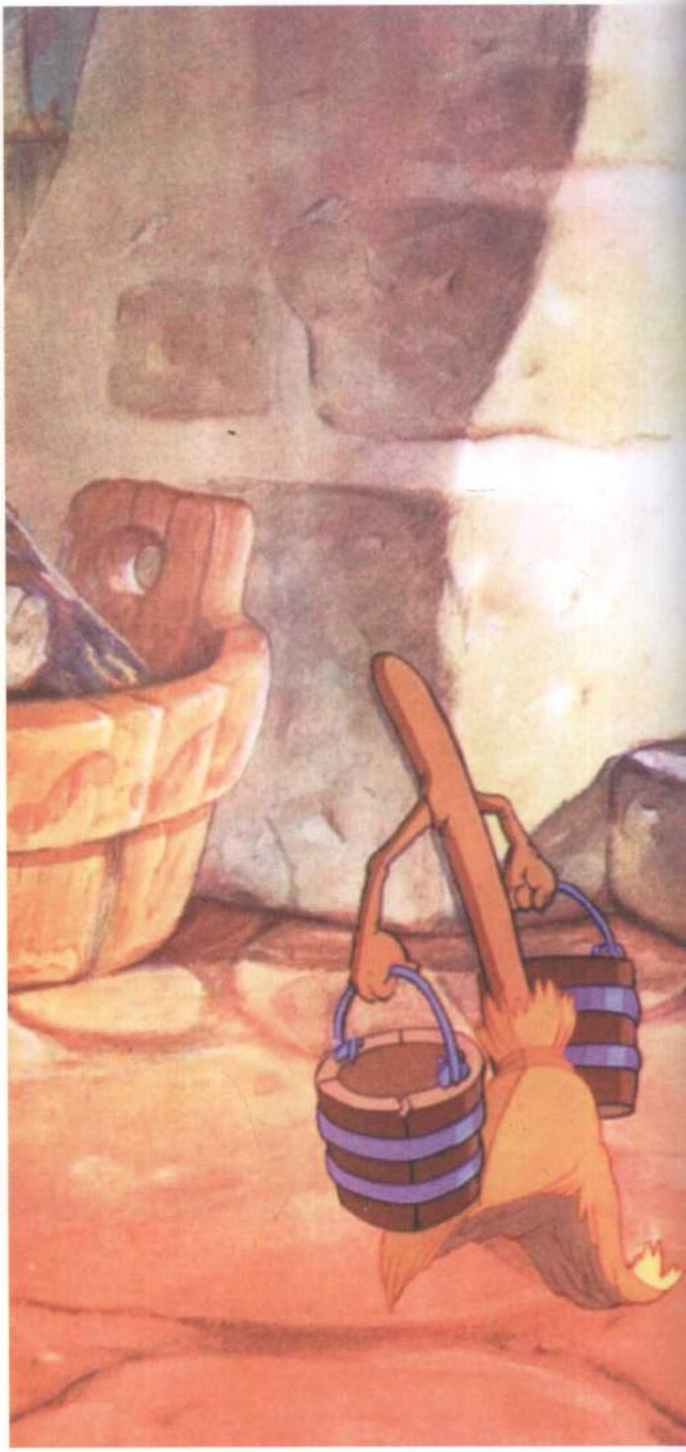
《幻想曲》（Fantasia）原计划是制作成一部特别版的《糊涂交响曲》，用来宣传米老鼠的新形象，为它摇摇欲坠的人气打一剂强心剂。但华特和罗伊两兄弟很快便意识到，鉴于这部野心之作耗资巨大，要想把它拍成短片还指望赚钱简直是做梦，于是他们决定把《幻想曲》制作成一部长片。随着作曲家兼乐评人蒂姆斯·泰勒（Deems Taylor）和乐队总指挥列奥帕多·斯托科夫斯基（Leopold Stokowski）的加入，迪士尼很显然是要把本片往严肃艺术方向发展，而这部作品也成为他展现手下精锐动画师及其高超动画技艺的重要载体。迪士尼试图通过形象化这些伟大乐曲来增强其感染力，把动画变成一种视觉艺术，从而创造一种终极体验。这显然是个巨大的冒险，但作为一次表演，本片是成功的，因为它提高了动画的艺术水准，同时把高雅的古典音乐介绍给了儿童及主流观众。可惜的是，在首轮放映中，本片还是遭遇了票房惨败。

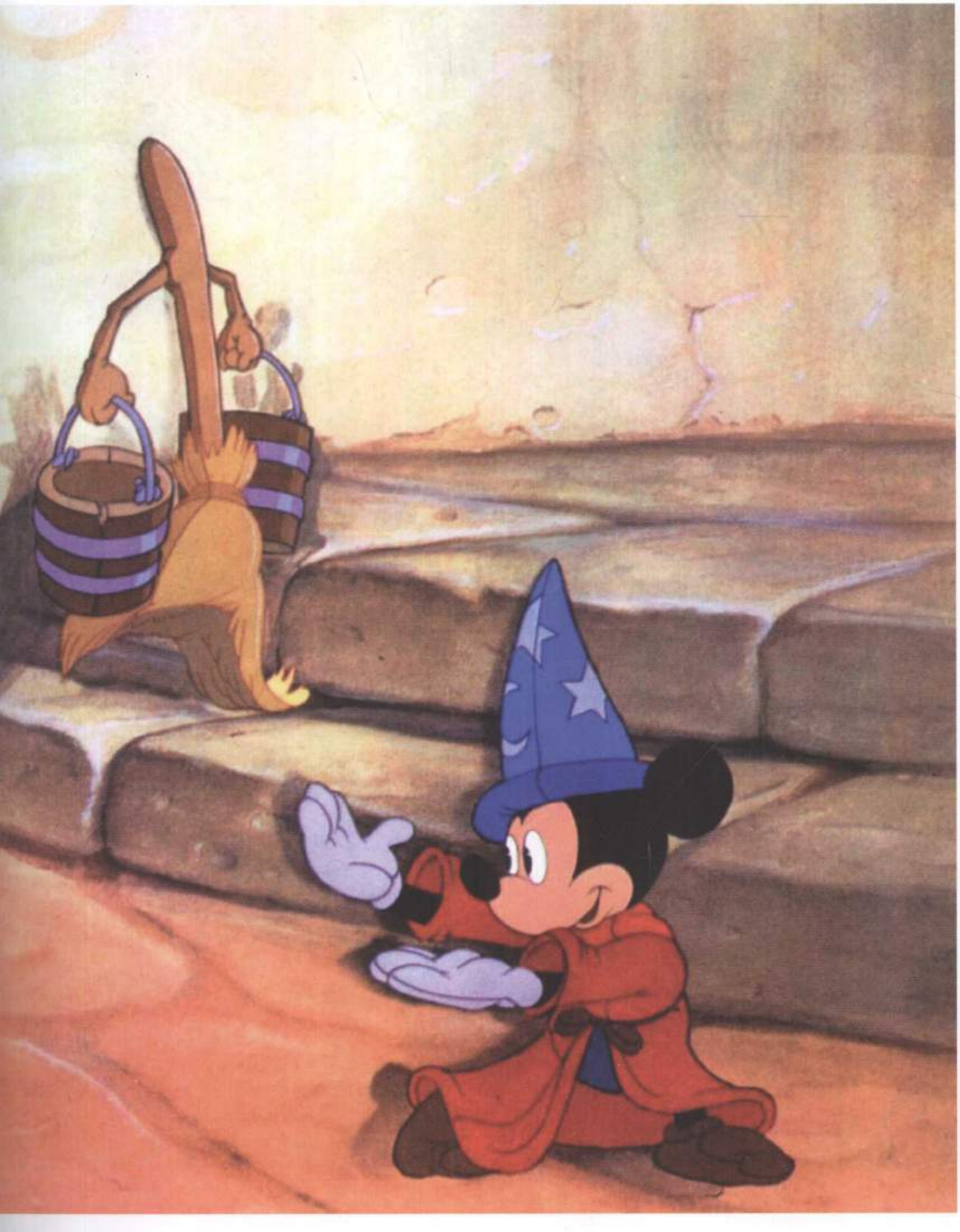
《幻想曲》共包括八个不同的段落，这八个段落分别对应八首不同的乐曲。虽然使用到了高超的动画技术，但片中的一些场景还是遭到评论抨击，称其炫耀过头，流于俗套。以下将对这八个段落进行简要介绍：

◆《托卡塔和D小调赋格曲》（Toccata and Fugue in D Minor）：约翰·塞巴斯蒂安·巴赫。本段从开场的交响乐队表演逐渐转变成迪士尼的首段抽象动画。这段动画受到奥斯卡·费钦格的作品影响，费钦格本人也短期参与了本片的制作。

◆《胡桃夹子组曲》（The Nutcracker Suite）：彼得·伊里奇·柴可夫斯基。本段展现了蘑菇、精灵以及花朵如何随着四季更迭翩翩起舞。

◆《魔法师的学徒》（The Sorcerer's Appren-





《幻想曲》
1941

tice）：保罗・杜卡斯。米老鼠在这一段中化身见习魔法师，他试图利用师父的魔法帮自己干活，却没想到带来灾难性的后果。这是米老鼠最出名的一个造型。这段动画制作精美，恐怕也是唯一一部由喜剧片急转成为恐怖片的米奇动画。

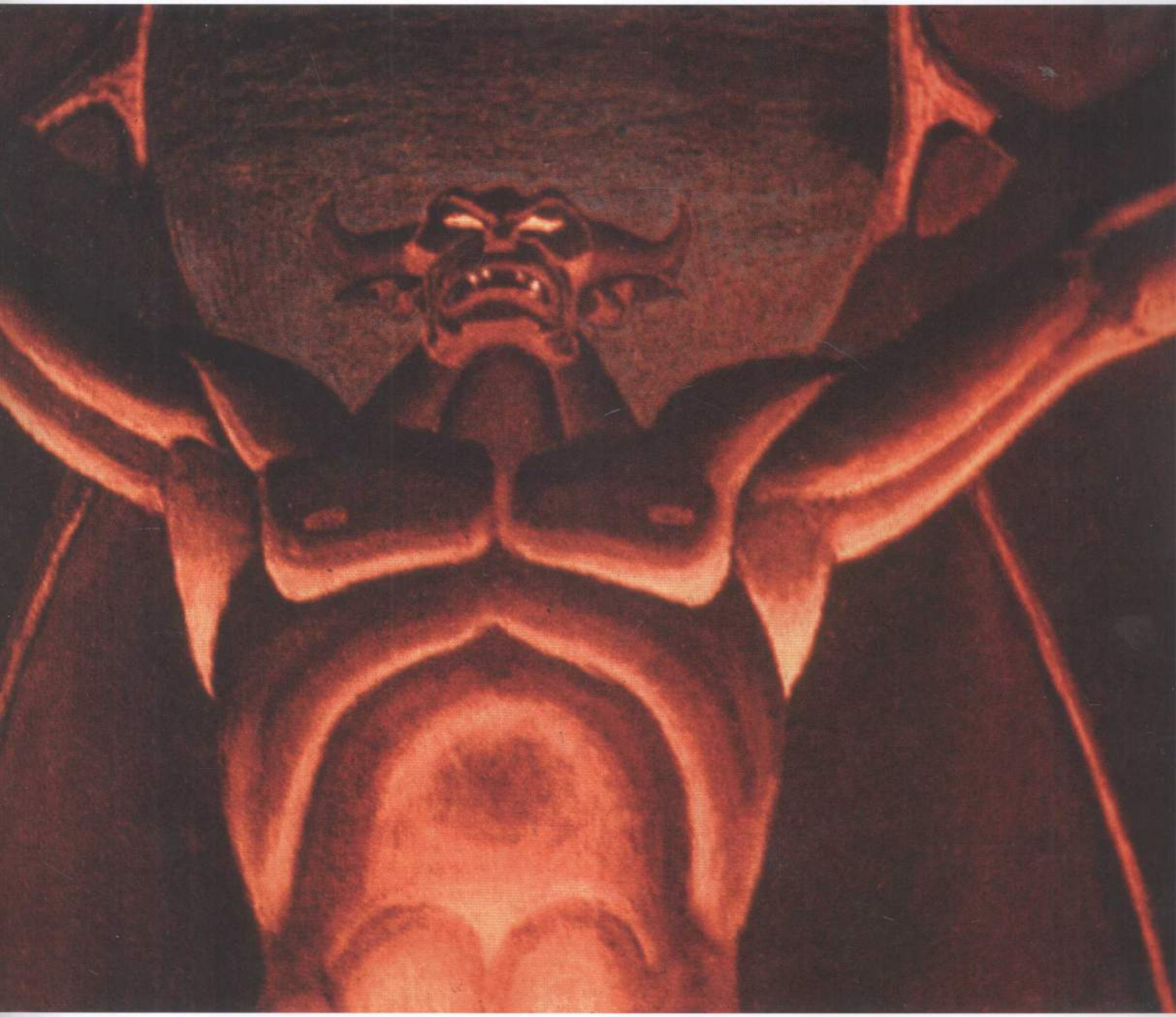
◆《春之祭》（The Rite of Spring）：伊戈尔・斯特拉文斯基。本段就像一部史前历史书，展现了地球诞生时岩浆密布，到恐龙如何从兴起走向灭绝的过程。

◆《中场休息/音轨登场》（Intermission/Meet the Soundtrack）：在影院原版的《幻想曲》中，观众可以看见银幕上的乐队暂时离场休息，随后影片通过一段精心制作的“声波”向大家展示音轨是如何录制的。

◆《田园交响曲》（The Pastoral Symphony）：路德维希・凡・贝多芬。希腊众神、半人马、农牧神以及其他神话生物共庆节日，却被宙斯投掷的闪电打搅得兴致全无。这一段最初因为女性半人马的裸露镜头而引来争议，之后则因为片中的侍从带有非洲人特征而再度遭到抨击。

◆《时光之舞》（Dance of the Hours）：阿米尔凯尔・庞基耶利。这个笑果显著的段落展现了鸵鸟、大象、河马以及鳄鱼跳芭蕾的滑稽场景。而当所有的舞者试图共舞时，场面开始变得混乱不堪。

◆《荒山之夜》（The Night on Bald Mountain）：莫迪斯特・穆索尔斯基；《圣母颂》（Ave Maria）：弗兰兹・舒伯特。本段展现魔王车纳伯格（Chernabog）如何在夜晚召集各路魔怪。这部分动画主要由动画师比尔・泰特拉（Bill Tytla）负责，同时也再一次表明迪士尼很有意向拍摄黑暗、暴力题材动画。本段以一声钟声宣告接近尾声，伴随着《圣母颂》，银幕上出现一队修道士在荒山附近的森林中前行。



《幻想曲》
1941

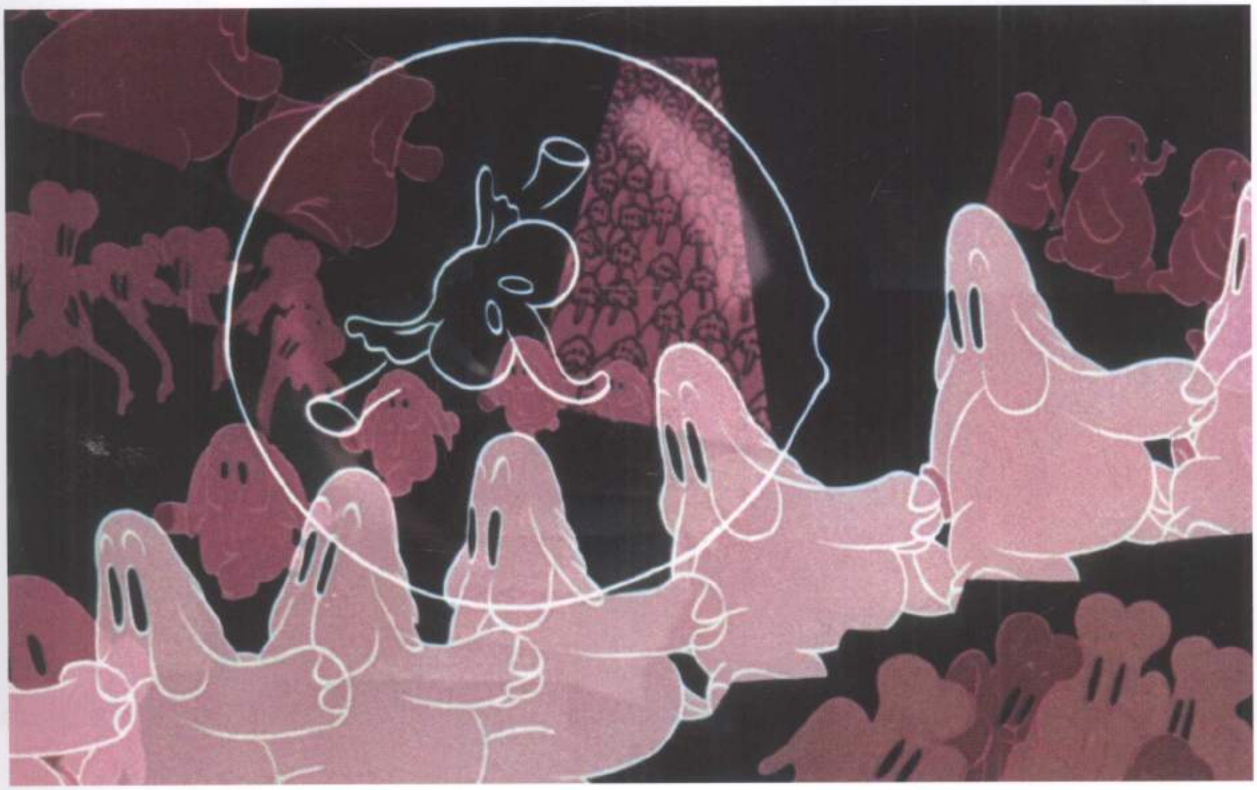
1941
美国

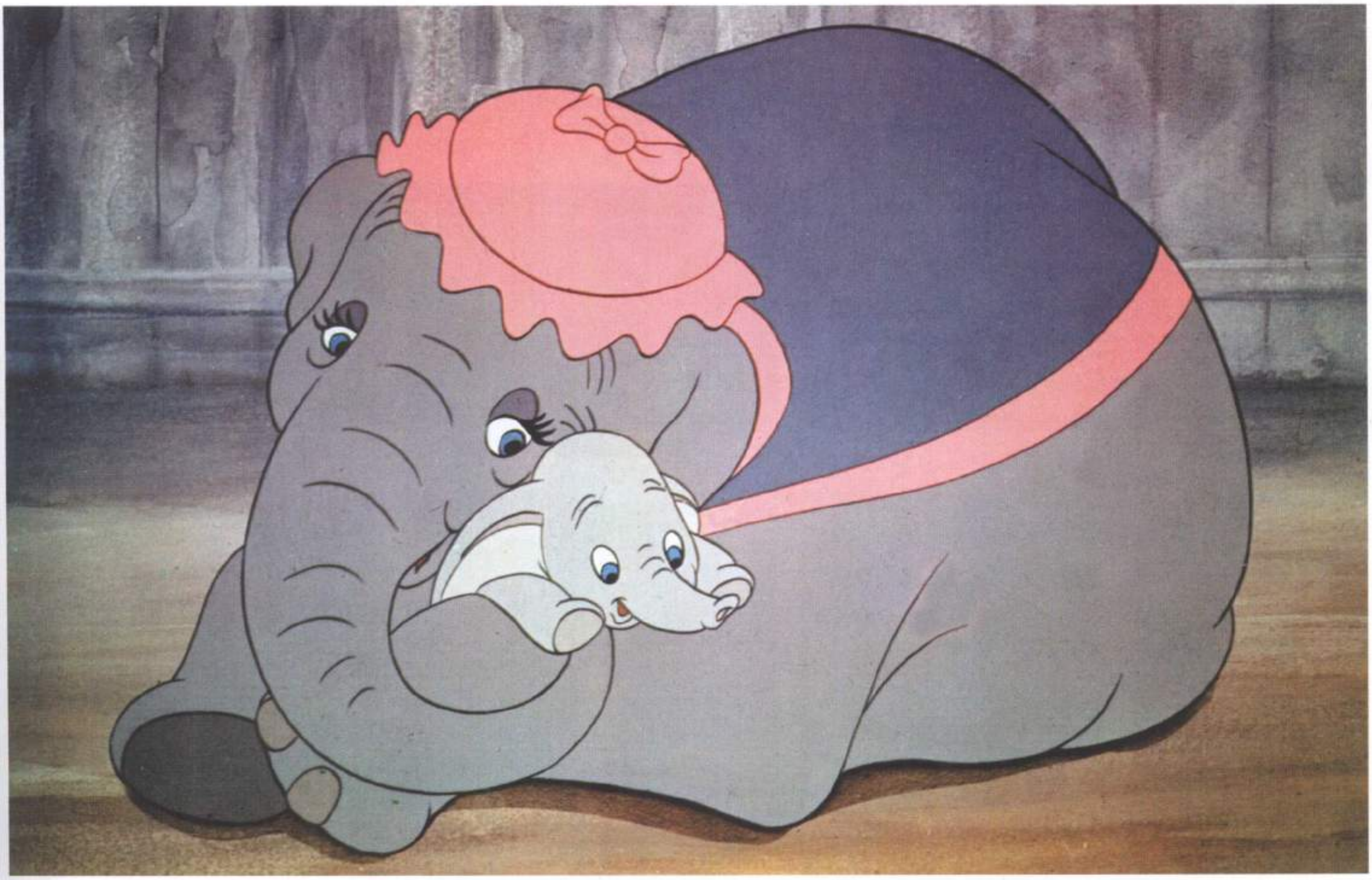
迪士尼：《小飞象》

继在《木偶奇遇记》和《幻想曲》中大展拳脚之后，迪士尼又制作了《小飞象》（Dumbo），并希望这部中规中矩的实力动画可以弥补前两部大作的经济损失。虽然相比前作，本片在艺术造诣上略显逊色，但长久以来，《小飞象》一直都是观众大爱的作品，并被认为是迪士尼最出色的一部动画，究其原因，本片最大限度的发挥了迪士尼的长处，即用感情丰富的高超动画讲一个好故事。

本片改编自一本名不见经传的儿童书，原作是海伦·阿伯森（Helen Aberson）和哈罗德·珀尔（Harold Pearl）。迪士尼偶然看到这本书并把它交给动画小组。动画组写好了剧本、做好了故事板，随时准备进入制作，但计划却被迪士尼突然取消。编剧迪克·休尔默（Dick Huemer）和乔·格兰特（Joe Grant）看中了这个故事的潜力，他们接下了这个项目并重新筹备这部动画。当他们把新版的部分片花展示给迪士尼后，迪士尼才同意重新开启制作。

《小飞象》是迪士尼诸多长片中最短的一部，同时也是制作费用最低、时间最短、制作最简单的一部，但观众仍旧被它的简单深深吸引。故事讲述母象詹波（Jumbo）一直很想要一个孩子，当送子鹤终于给她带来一个宝宝时，詹波欣喜若狂。但当象群发现小象有一对硕大无朋的耳朵时，他们开始嘲笑这只小象，并戏称他为“呆波”（Dumbo）。象群无情的嘲弄令詹波倍感震惊，愤怒的她开始大声斥责嘲笑者，却被误认为发疯而被关入牢中，留下了可怜的小





《小飞象》
1941

象孤苦一人。受到群象排斥的呆波只能与老鼠提摩西（Timothy）终日为伴。提摩西虽小，但所有的大象都害怕他。他给呆波支了个招，让他在马戏团利用自己翅膀般的耳朵进行飞行表演，这样便把自己的缺陷转化为优势。

这个故事强大的情感冲击力在许多出色的角色场景中得以体现：面对象群的冷血嘲讽，母象由欣喜到震惊再转为痛苦与愤怒的场景令人痛心；腼腆自卑的呆波逐渐学会飞行的场景令人振奋而又温暖人心。最出名的场景恐怕是片中那段超现实幻想：伴随着“粉红象游行”之歌，醉酒的呆波仿佛看见了一群狂舞游行的大象，其画面之华美与荒谬，用任何文字来形容都显得苍白无力，你只能通过亲眼欣赏来感受它的魅力。

当时的迪士尼工作室已经积压了不少不满情绪，迪士尼员工大罢工正是在本片拍摄过程中爆发的。面对员工的背叛，自认为已经对手下和动画倾尽所有的迪士尼倍感受伤。《小飞象》中出现了这样一个场景：一群醉酒的小丑走上街头高喊“要想加薪，就得给老板点颜色看看！”这一场景被认为是迪士尼对罢工员工的辛辣回应。

《小飞象》成功完成了他的基本使命——为迪士尼赚钱弥补近年的经济损失。虽然影片上映不久就爆发珍珠港事件，但这仍不影响这部动画成为迪士尼在40年代的票房冠军。

1941
美国

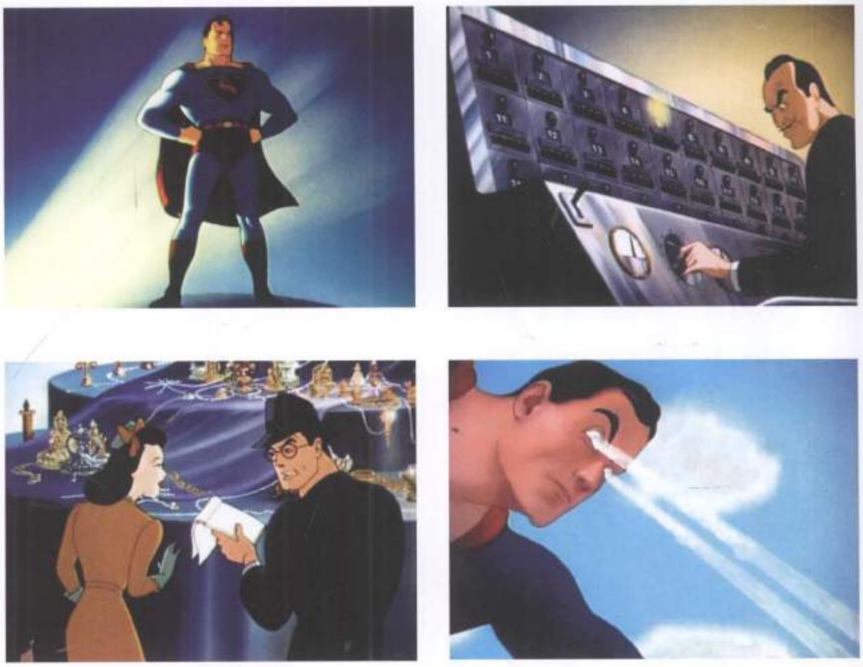
弗莱雪工作室：《超人》

面对《格列佛游记》的失利和“贝蒂波普”系列的完结，弗莱雪兄弟不得不寻找新的素材来维持收入。赞助方华纳公司建议他们把人气漫画《超人》改编成动画，但戴维·弗莱雪表现得很不情愿，认为制作费用过于昂贵。华纳慷慨地表示愿意出这笔钱，弗莱雪工作室最杰出的动画便由此诞生。

因为预算充足，动画师们这次可以把时间花在设计、动画以及大量的特效上。和弗莱雪之前的作品不同，此次动画师们可以先做铅笔稿测试；画稿动画化后，他们又通过手绘赋予角色立体感。特有的镜头角度和设计方式让这个系列看起来有种黑色电影的感觉。

“超人”系列讲述勇敢的女记者路易丝·兰（Lois Lane）为报导新闻不惜深入险境揭发犯罪阴谋。摄影师克拉克·肯特（Clark Kent）时常跟在她身边。但一有麻烦，克拉克就变身超人英雄救美。弗莱雪从前作《格列佛游记》中吸取教训，不再回避恐怖元素。本系列中，巨型机器人、疯狂科学家、逃脱的大猩猩以及木乃伊纷纷登场，但都被这位身披斗篷的侠士一一解决。

弗莱雪兄弟在失去工作室之前共拍摄了八部超人动画。1941年派拉蒙接管弗莱雪工作室，并将其更名为闻名工作室（Famous Studio）。闻名工作室继续拍摄了九部超人动画，和弗莱雪之前的八部的巨型机器人式科幻经典不同的是，后面这些作品受美国参战影响，多为斗志昂扬的爱国主义动画。



《超人》
1941

从现在的眼光来看，“超人”系列和许多同时期的作品一样情节发展缓慢。如今的观众已经看多了“后现代式”的超级英雄电影，再回头看“超人”系列，难免觉得陈腐而无趣。但不管怎样，弗莱雪的“超人”系列至今仍是超级英雄改编动画中的杰作，它浓烈的40年代风格对90年代的两部重头剧：“蝙蝠侠”和“超人”动画系列都产生了巨大影响（两部剧集都由DC漫画和华纳兄弟共同制作）。另外，弗兰克·米勒（Frank Miller）的获奖漫画《蝙蝠侠：黑暗骑士归来》也可以看到旧版“超人”系列的影子。

1941

中国

万氏兄弟：《铁扇公主》

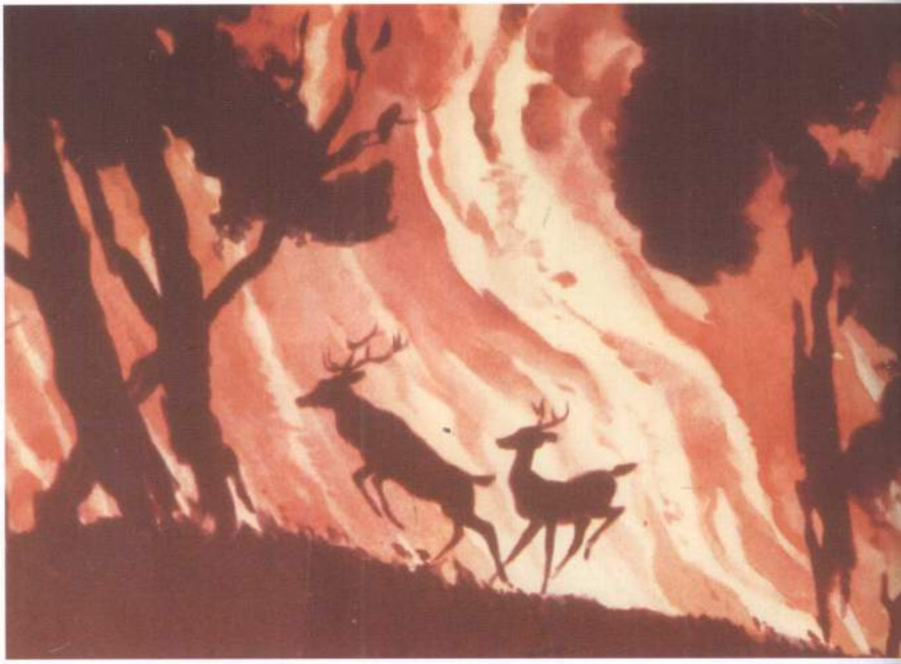
万氏兄弟（万籁鸣、万古蟾、万超尘、万涤寰）是中国动画的先驱人物。1924年，受弗莱雪的短片《墨水瓶人》启发，当时正在上海长城画片公司做布景设计的万籁鸣和万古蟾制作了短片《大闹画室》。这也是中国的第一部动画片。20年代和30年代期间，两人继续拍摄了一系列短片。起初故事题材以民间故事为主，但随着1932年日本进犯上海，他们的动画也融入了更多爱国主义色彩。1937年，日军大举入侵上海，万氏兄弟转移至武汉，并在那里拍摄了几部抗战题材的政治宣传动画。武汉沦陷后，万氏兄弟再次回到上海，进入新华影片公司，并在法租界开设动画室，以免日军的干涉。1939年万氏兄弟在观看迪士尼的《白雪公主》后，便萌生了制作一部属于中国的动画长片的念头。于是，改编自明代小说《西游记》的动画《铁扇公主》由此诞生。

该片使用了转描机技术进行动作捕捉，角色在设计上有种半人半兽的感觉。这种典型的亚洲动画式设计有别于西方动画对动物角色的拟人化、可爱化的处理，尽管角色有着动物的头，但身体基本上接近人类（这样也便于进行转描）。该片讲述唐三藏、猪八戒、沙和尚和孙悟空在西天取经途中，孙悟空从牛魔王的妻子手中借得一把魔扇，以帮助师徒一行翻越火焰山。

考虑到此片当时制作时的艰苦环境，《铁扇公主》的成就是巨大的：七十名艺术家挤在一个小空间里，在战火纷飞，严寒酷暑中奋战了16个月才完成此片。战争期间该片在中国及南太平洋地区的上映也大获成功，因其潜在的“团结一致反抗侵略”的主题获得各地观众的共鸣。

1942
美国

迪士尼：《小鹿斑比》

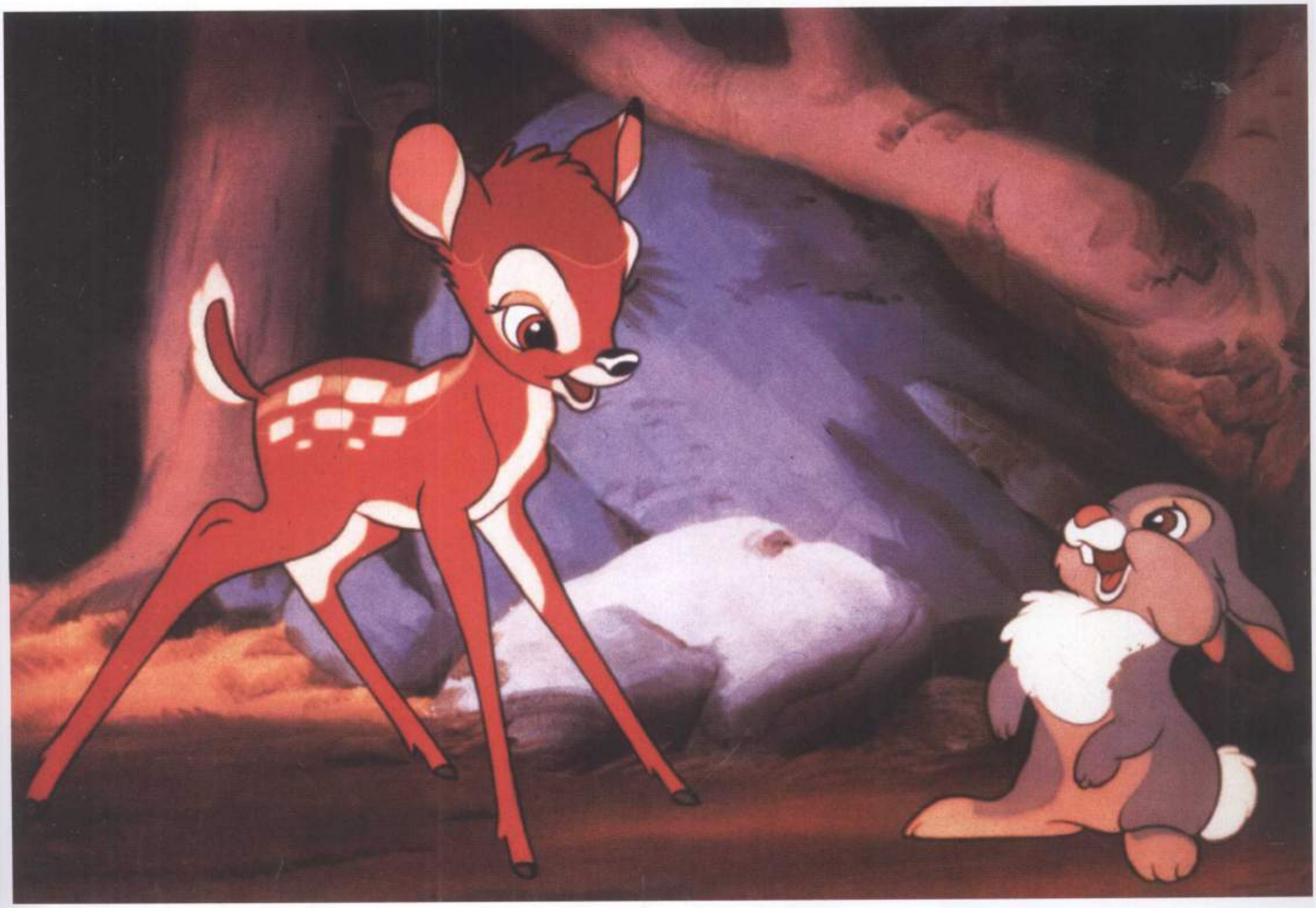


迪士尼的《小鹿斑比》（Bambi）改编自菲利克斯·萨尔登（Felix Salten）的畅销书《森林里的斑比》（Bambi, a Life in the Woods）。原作讲述一只小鹿如何成长成为一只健壮的雄鹿，以及他和森林里其他动物之间的故事。电影在剧情上虽然没有原作来的硬派，但却包含了不少令人感动的场景。斑比的母亲被猎人捕杀的部分虽然进行了戏剧化处理，但却是动画史上最令人心痛的一个场景，同时也常被评选为电影中最为悲伤的时刻。

本片的筹备过程极其漫长，因为制作组需要改变原作的基调，把书中生活在森林中的活生生的野生动物和迪士尼式的拟人化动物结合起来，并在影片中添加各种角色笑料。这种结合工作和风格化的尝试总是会产生各种不协调，导致本片从筹备到成片共耗费了5年时间。片中浓密茂盛的森林环境也充分展现出迪士尼从前作中不断积累出来的高超的多平面摄影技巧。这种拍摄手法使森林看上去极具立体感，逼真而富有生气。

本片筹划耗时如此之久也另有原因。为了使影片画面更贴近自然，迪士尼给主要动画师和艺术家们安排了长时间的研究和训练。他把艺术家和背景设计师送往佛蒙特州和缅因州的森林，让他们在当地对野生动物进行写生和采风。工作室还特地借来一对小鹿，并搭建了一个迷你动物园供动画师研究各种动物。因为不习惯画真实的动物，动画师们工作进展缓慢，工作效率远不及平时。

虽然获得评论的赞誉，但《小鹿斑比》的首轮放映还是赔了钱，直到1947年的重映才开始回本。究其原因，主要是因为当时美国已经正式参战，或者是本片中人类被塑造成反派的设定让部分观众不能接受。另外还有美国枪支游说组织提出抗议，称本片在“抵制捕猎”。当然这对大部分潜在观众来说并未产生多大消极影响。虽然首轮上映遭遇票房滑铁卢，本片已经是公认的史上最伟大的电影之一，并经常在评论界和公众票选中名列前茅。写实派的自然风景动画与设计技术在制作本片的过程中得以完善，这些技术的积累对于迪士尼后来的电影可谓无价之宝。



《小鹿斑比》
1942

1942
美国

保罗·特里：《明日之鼠》

许多的动画都是以恶搞或衍生剧的身份出现，“大力鼠”（Mighty Mouse）也不例外，被它恶搞的则是著名的“超人”系列。大力鼠最早名为“超鼠”（Super Mouse）。在它的首次银幕大冒险《明日之鼠》（The Mouse of Tomorrow）中，我们看到这只备受欺凌的小老鼠如何通过吃“超级”市场的“超级”食物变身成为“超鼠”。至于这个角色为何更名，一般认为是超人的原创者威胁要起诉保罗·特里（Paul Terry）侵权。另外也有报道称更重要的原因是特里的一个前任员工在《明日之鼠》上映的时候刚好出版了一部名为《超鼠》的连环画，尽管这部连环画和本片并没有太大联系。

本片讲述居住在小镇上的一大群老鼠被同等数目的猫群追得死去活来，最后他们的超级英雄赶在高潮时段及时出现并解救了众鼠。本片奠定了“大力鼠”系列的基本故事模式——老鼠有难，大力鼠便现身营救。《明日之鼠》是特里最成功的一部动画，上映后观众要求出续集的呼声很高，该系列的第二作则于1个月后上映。

大力鼠一跃成为剧院短片中的人气角色。1955年特里把公司卖给CBS后，“大力鼠”成为了一档电视固定节目，并走进了全世界每个孩子的家中。电视播放的版本把“超鼠”的标题改成了“大力鼠”，并对原始音轨中的名字进行了重新录音。

1987年，拉尔夫·巴克希（Ralpha Bakshi）制作了一个全新系列：《大力鼠的新冒险》（The New Adventures of Mighty Mouse）。巴克希刚入行就在特里工作室参与了“大力鼠”系列的制作。这个新系列共推出两季，但片中涉及的成人笑话和毒品暗示引发了不少争议。

1942
美国/匈牙利

乔治·帕尔：《郁金香会绽放》

早年在匈牙利生活一段时间后，乔治·帕尔（George Pal）来到德国，并于1930年进入电影巨头——国营UFA电影公司当布景设计。他后来在那里成立了魔法电影工作室（Trickfilm-Studio），并为自己的“帕尔玩偶技术”——也就是美国人熟知的木偶动画——申请了专利。帕尔的这项技术为木偶设计了各种可更换的部件，如头部和手部，使木偶能够变换动作和嘴型。

1933年，德国秘密警察开始调查帕尔，只因为他是个匈牙利人。帕尔随后离开德国前往捷克，然后是巴黎，最终在荷兰定居下来，并从1934年一直工作到1940年。1940年，在好友华特·兰兹的帮助下，帕尔受邀去美国派拉蒙工作。他在美国度过了自己的下半生，后来成为了好莱坞著名的科幻电影制片人。

《郁金香会绽放》（Tulips Shall Grow）是帕尔在美国的早期作品。本片用到了帕尔标志性的木偶技术，创作本片的目的则在于向曾经迫害并迫使他流亡荷兰的纳粹做出反击。本片毫不掩饰对纳粹侵略行径的谴责，讲述一对相爱的年轻荷兰人正在一起分享浪漫，不料田园诗般美丽的荷兰却被前来的一支“混蛋军队”——一群金属机械生物——用坦克和蝙蝠状的飞机破坏得面目全非。

1942
美国

华纳公司 & 查克·琼斯：《多香果大学的多佛男孩》

华纳短片《多香果大学的多佛男孩》（Dover Boys at Pimento University），即人们所熟知的《多佛男孩》，通常被认为是第一部极简化、风格化的动画影片。这种风格后来也成为UPA工作室的标志。但事实上，在此之前就有其他工作室朝着这个方向进行过试验，如美国的迪士尼和英国的拉金斯工作室（Larkins Studio）。

“有限动画”的特色在于强烈的风格化、极简化角色造型，以及使用大量的棱角来代替迪士尼式圆柔的设计风格。角色通常长时间保持一个不变的动作，然后在短短的一到两帧间迅速变成另一个姿势；有时还会在下一个极端动作出现前使用到涂抹技术把角色的各种动作轨迹糅杂在一起，查克·琼斯后来的“兔八哥”和“BB鸟”系列就是使用这一技术的典例。

本片不论片名或是角色都是戏仿20世纪初的畅销小说系列——讲述年轻人冒险故事的《流浪男孩》（The Rover Boys）。本片中有不少令人捧腹的场景，尤其是那个时不时出现、打断剧情发展的角色，仿佛是某个不小心串错场的演员。

本片导演查克·琼斯此前一直被鼓励不断简化自己的作品风格，这部动画就是最好的答卷。但制片人里昂·雪利辛格和华纳的主管们显然认为这种实验风格过于极端，他们差点就把琼斯给炒了，但考虑到找不到其他人来顶替他的位置，琼斯最终保住了自己的工作。

UPA工作室的创始人之一约翰·哈伯利（John Hubley）曾提到本片对UPA风格的重大影响。本片的动画师之一鲍勃·卡农（Bob Cannon）后来也成为UPA的重要成员；而查克·琼斯则在1944年导演了UPA的一部里程碑式作品：政治竞选片《竞选热潮》（Hell Bent for Election）。

③

动画人生平

查克·琼斯

查克·琼斯（Chuck Jones）被公认为史上最伟大的动画师之一，他也是多位享誉全球的经典动画角色的幕后创作者。琼斯生于1912年，在好莱坞长大的他从小就在一些喜剧电影中跑龙套，这也使他很早就有了娱乐行业的经历。琼斯就读于科因纳德艺术学院（即现在的加州艺术学院）。他于1932年开始在乌布·伊沃克斯手下工作。1936年琼斯进入里昂·雪利辛格工作室当动画师，但该工作室不久便被卖给了华纳。

从现在看来，琼斯在华纳的那段时间可以说是华纳动画工作室的黄金时期。当时的琼斯和一群动画天才共事：弗里兹·弗瑞伦、特克斯·艾弗里和鲍勃·克兰皮特。琼斯于1942年导演了《多佛男孩》，正是这部动画让他学会了如何简化自己的设计风格。之后他便创作了他的一系列著名角色，如BB鸟、歪心狼和臭美公子（Pepe le Pew）。在华纳期间，琼斯也参与了其他招牌角色的动画制作，包括兔八哥、达菲鸭和猪小弟。琼斯把动画的想象力发挥到了极致，他的作品中的角色往往有强烈的自我意识，并能和动画师进行交流，最经典的例子当属《混乱达菲鸭》（Duck Amuck，1953）（详见第160页）。

华纳动画工作室关闭后，琼斯进入了米高梅，并拍摄了多部“猫和老鼠”系列动画。他还导演了经久不衰的圣诞经典动画《圣诞怪杰》（How the Grinch Stole Christmas! 1966）和动画长片《幻影收费亭》（The Phantom Tollbooth，1970）（详见第195页和216页）

1962年，琼斯成立查克琼斯企业，并开始制作电视特集。他还和UPA工作室合作拍摄了《巴黎梦》（Gay Purr-ee，1962）（详见第186页）。琼斯后期的作品有1992年的电影《整人频道》（Stay Tuned）中的动画部分等等。

琼斯共获三次奥斯卡奖、一项奥斯卡终身成就奖，另外还有世界其他组织授予的各种奖项。他拍摄于1957年的喜剧短片《什么歌剧呢，老兄？》（What's Opera, Doc?）在1992年被列入美国国家电影登记部。该片改编自瓦格纳（Wanger）的《尼伯龙根之歌》，片中爱发先生化身齐格弗里德（Siegfried），兔八哥则伪装成布伦希尔特（Brunhilde）。查克·琼斯于2002年去世。

1943

美国

特克斯·艾弗里：《热辣小红帽》

《热辣小红帽》（Red Hot Riding Hood）是特克斯·艾弗里的“小红帽”系列的第一作。艾弗里一到米高梅就拍摄了这部作品，这也是米高梅迄今为止最成功的一部动画。艾弗里式的荒诞与疯狂把本片的搞笑发挥到了极致，并对米高梅以及整个动画世界都造成了巨大影响。

《热辣小红帽》以传统的童话剧开场，但很快，片中典型的艾弗里式角色便开始抱怨，认为这种俗烂的剧情再不改改的话就没得演了。于是故事重新开始，这次观众们看见一只油腔滑调的狼（艾弗里动画中常见的角色）走进夜总会，他被性感的秀场女郎“小红帽”挑逗到双眼暴突，近乎疯狂，并追随这小红帽跑进了祖母的顶楼公寓。片中这只色性大发的狼的各种搞怪动作令审查部门很不满，他们认为这些场景太具暗示性，并要求进行删减。

本片被称为史上最优秀的动画之一，在当年也极具人气。片中的秀场女郎小红帽一角是以女星贝蒂·布拉宝（Betty Grable）为原型，之后还对《谁陷害了兔子罗杰》中的杰西卡·拉比特（Jessica Rabbit）产生了影响。小红帽的动画由普雷斯顿·布莱尔（Preston Blair）负责。布莱尔是《卡通动画教程》（How to Draw Animated Cartoons）一书的作者，本书也是最著名的一部动画制作教程，至今仍被许多动画专业学生和动画师使用。

动画人生平

特克斯·艾弗里

特克斯·艾弗里（Tex Avery）原名弗雷德里克·比恩·艾弗里，1908年生于德克萨斯，是美国最伟大的动画师之一。艾弗里凭借其独树一帜的风格和幽默感为华纳和米高梅创作了诸多优秀作品。30年代初，艾弗里在华特·兰兹工作室当画家和故事板艺术家，并参与了“兔子奥斯瓦尔德”系列的制作。期间他的一只眼睛在一次事故中失明，并严重影响了他对距离的感知度。

艾弗里于1935年至1941年间就职于华纳动画工作室，他就是在这里创作了猪小弟和达菲鸭。兔八哥的经典口头禅“出什么事了老兄？”（What’s up, doc?）也是出自艾弗里之手。他不仅是个完美主义者，同时也对动画时间有着很好的把握。他把绝大多数时间和精力都花在完善他的动画中的笑料上。

1941年艾弗里进入米高梅公司，在那里他进一步改进了自己的动画风格。他更喜欢关注动画中的各种插科打诨，而不是想方设法创作一个长盛不衰的角色。和他在华纳的同事查克·琼斯一样，艾弗里拒绝现实主义。他喜欢挖掘动画的潜力，在自己的荒诞作品中精心设计各种幽默，不仅能讨好孩子，也能吸引成人观众。在米高梅时，他拍摄了许多颠覆传统童话的动画，灰姑娘和小红帽在他的动画中都化身为了性感时尚的现代女郎。艾弗里曾在1954年重回兰兹工作室，并参与了短期的“企鹅威利”（Chilly Willy）系列制作工作。之后艾弗里便把精力投入电视广告的制作，并为“雷达”、“菲多利”等品牌拍摄了多部知名广告。

艾弗里对许多未来的动画人产生重要影响。他于1974年获得温瑟·马凯奖，1980年去世。

1943
美国

迪士尼：《元首的嘴脸》及二战宣传片

和许多其他的动画师及动画公司一样，迪士尼在二战期间也为美国政府制作了一系列宣传影片。这不仅是为了协助美军作战，同时也能帮助公司渡过经济难关。另一个重要动机还在于迪士尼仍在努力弥补《木偶奇遇记》和《幻想曲》带来的经济损失，尽管迪士尼从这些政府宣传片中获利甚微，甚至根本没有盈利可言。1941年至1945年间，迪士尼共签下了三十二部片约，其中包括宣传片、培训片和教育片。迪士尼的产片量顿时翻了几番。为了保证完成任务，工作室采用了较平时更为简单的动画风格。

这些宣传片中最出名的莫过于“唐老鸭”系列中的《元首的嘴脸》（Der Fuehrer's Face）。该片还荣获奥斯卡最佳动画短片奖。在这部杰克·基尼（Jack Kinney）导演的讽刺剧中，唐老鸭成了纳粹德国的一位无奈的市民。因为全国到处都是希特勒的头像，唐老鸭每看见一次元首都不得不敬一次礼，即使是在流水线上紧张工作时也不能幸免。本片是一部标准的制作精良的唐老鸭动画，唐老鸭面对纳粹越来越无理、越来越荒唐的要求时敢怒不敢言的憋屈是全片最大的笑点所在。本片原名《唐老鸭在“杂粹国”》（Donald Duck in Nutzi Land），后来之所以改名，是为了迎合当时的一首热门歌曲《元首的嘴脸》。这首歌由斯派克·琼斯（Spike Jones）和他的城市滑稽乐队（City Slickers）表演，充满了对纳粹领导人及其狂妄自大的种族优越论的嘲讽。

迪士尼其他的战时宣传片还包括《死亡教育：纳粹养成实录》（Education for Death: the Raising of a Nazi，1943），讲述一位名叫汉斯（Hans）的男孩从出生起就被纳粹洗脑，直至成长为一名纳粹精英、冷血杀手。本片和它的名字一样古怪，迪士尼式的动画风格与笑料和这个令人不适的话题以及对纳粹恶党的描述都格格不入。《理智与情感》（Reason and Emotion，1943）是一部成人向的心理学短片，本片也和迪士尼的一贯风格大相径庭，讲述人类如何在理智与情感之间挣扎，以及希特勒是如何利用后者煽动民族情绪。迪士尼在这一时期的许多作品都允许动画师抛开一贯的家庭片风格，并对其他的动画风格进行大胆试验，本片就是个最好的例子。片中的角色都是讽刺漫画般简单化、风格化的形象。50年代著名的UPA设计风格在本片中已经能看到一些影子。

《空军制胜》（Victory Through Air Power，1943）是一部动画长片，主要是为了支持亚历山大·德·西佛斯基（Major Alexander de Seversky）少校关于集中资源建造战机的提议。迪士尼本人对这一提议极为赞同，并倾尽一切力量制作了这部影片。本片写实的设计风格与40年代的标志性特效不禁令人想起弗莱雪工作室著名的“超人”系列。报道频称罗斯福总统正是在观看本片后才决定把远程轰炸作战纳入美军的战斗计划。

1943

日本

政冈宪三：《蜘蛛与郁金香》

政冈宪三是日本的动画先驱之一。1930年,他利用一家电影厂的闲置器材拍摄了他的第一部动画《猿之岛》（1931）。随后政冈宪三又在许多公司当过动画师、演员、特效师。由于在电影特效方面有突出的才能，他还被人们称为“日本梅里爱”。他制作了日本第一部有声动画《力与世间女子》（1933），以及第一部全赛璐璐动画《茶釜音头》（1934）。

政冈宪三随后建立了自己的工作室，但随着二战的爆发，各种小型动画公司均被合并成大的动画部门，并被迫制作宣传影片。政冈宪三担任松竹动画研究所制作课长，并制作了一系列动画短片。这些作品中最出名的当属《蜘蛛与郁金香》，该片改编自一部获奖文学作品，讲述一只可爱的瓢虫遭蜘蛛追捕，幸亏郁金香出手相救的故事。这部动画场景有如丝般柔顺，镜头随着日式风格的美丽庭院移动时创造出的多平面效果令人惊艳。这个全长15分钟的音乐剧式的故事看上去也许有些冗长，但总体来说这部黑白短片在技术上已经足以和当时大部分的美国短片一争高下。但由于这部动画不包含任何宣传内容，制作方遭到日本官方的严厉批评。官方的这种反应实在令人遗憾，因为正是这样的影片彰显了日本文化的巨大力量。

1944–1945

美国

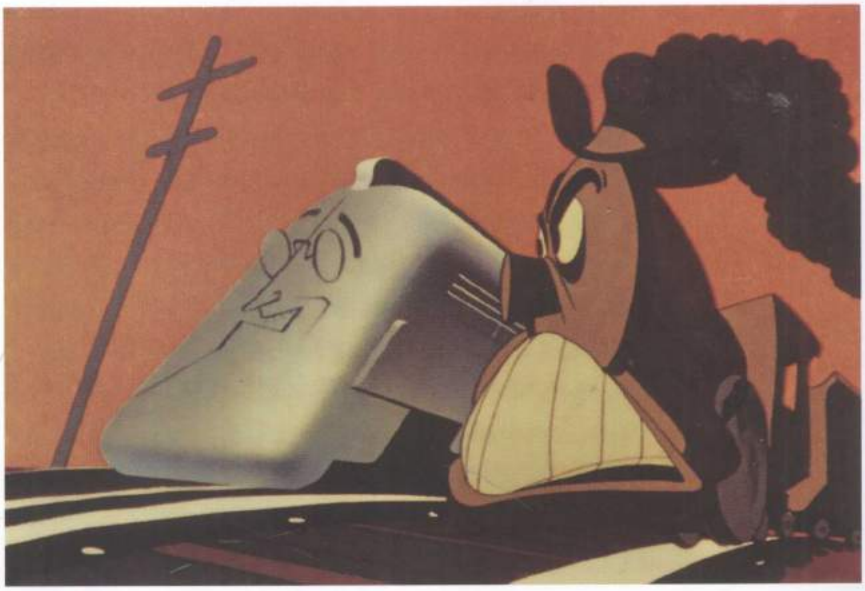
UPA 的早期作品

1943年，带着对动画现代主义理想未来的追求，前迪士尼艺术家扎克・舒华兹（Zack Schwartz）、大卫・希波曼（David Hilberman）、史蒂芬・波苏斯托（Stephen Bosustow）一同成立了后来著名的美国联合制作公司（UPA）。希波曼是1941年迪士尼大罢工的领导人物之一，他于1942年来到华纳工作，并和其他艺术家一起为战争信息局拍摄了电影《食物计点配给》（Point Rationing of Foods），本片是众多艺术家牺牲夜间休息时间无偿拍摄的一部影片，由希波曼负责设计，查克・琼斯担任导演。极简化的风格和有限动画的使用使本片看上去和华纳同时期的其他动画相去甚远。

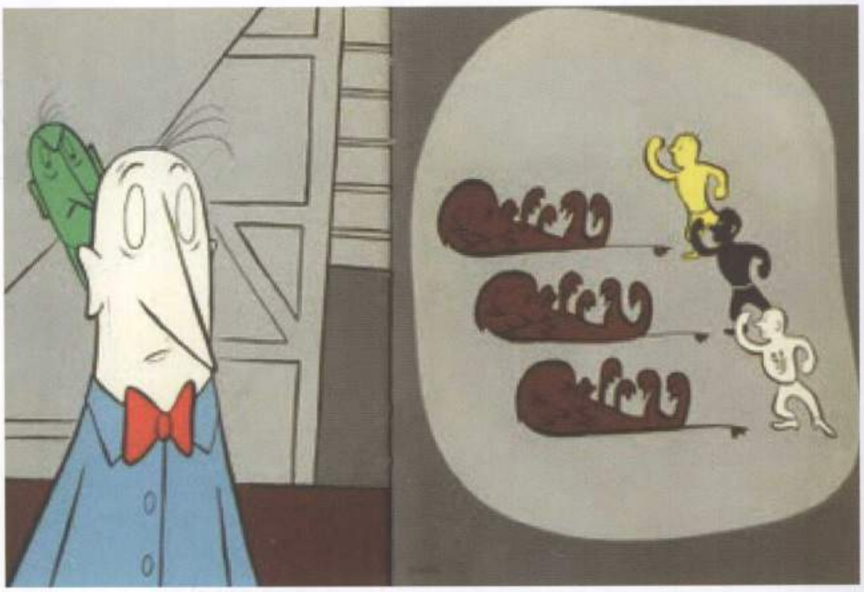
1943年，另一位前迪士尼艺术家约翰・哈伯利受美国汽车工人联合会之托，拍摄一部支持罗斯福二次竞选的电影。一番设计后，哈伯利把制作好的故事板带到了希波曼、舒华兹和波苏斯托的新公司——工业电影广告服务公司（Industrial Film and Poster Service）。

这个刚刚起步的新公司既无办公场所又无正式员工，工作地点被设在了扎克・舒华兹的家里，动画师都是从其他工作室里偷偷跑来做兼职。查克・琼斯就是在这时悄悄离开他在华纳的岗位，来到这里导演了这部《竞选热潮》（Hell Bent for Election）。本片讲述一列现代高速火车（代表罗斯福）和一列又老又破的蒸汽火车（代表共和党候选人托马斯・E・杜威）相互竞赛，一名控制开关的人必须在两列火车中作出决定，而与此同时，这名员工又遭受到一只支持杜威的老妖怪的骚扰和纠缠。本片的角色动画和普通动画没有什么区别，但片中的背景、火车、颜色的风格以及镜头的角度都带有鲜明的现代主义气息，使本片看上去介于查克・琼斯的华纳动画和未来的UPA式有限动画之间。

《危险飞行》（Flat Hatting，1945）是为美国海军拍摄的一部教育短片，展现了讽刺剧情背景下的新式现代主义图像风格。《兄弟情》（The Brotherhood of Man）由导演罗伯特·卡农（Robert Cannon）拍摄于1945年，本片在名气上不及《竞选热潮》，但却在质量上更胜一筹，并更具UPA的风格。哈伯利为这部讨论种族关系问题的进步影片奉上了精美的设计和动画。本片依然由美国汽车工人联合会赞助，但这次针对的是联合会各分支之间的矛盾。《兄弟情》讲述一个男人居住在一个多民族的社区，虽然他对周围各式的民族很感兴趣，但内心的邪恶自我却在他的脑中悄悄灌输“人有贵贱之分”的黑暗思想。旁白则依据1943年的人类学宣传手册《人类的种族》（Races of Mankind）来纠正这种错误思想，强调虽然我们在肤色、文化上存在各种差异，但本质上我们都是一类人。《兄弟情》获得1943年奥斯卡奖提名。



《竞选热潮》
1944



《兄弟情》
1945

1945

西班牙

阿图罗·莫雷诺《魔剑》

为了给动画短片《喧哗上校》（El capitan Tormentoso）寻找发行商，编剧兼导演阿图罗·莫雷诺（Arturo Moreno）找到了制片人和发行人雷蒙·巴雷特（Ramón Balet）和约瑟·马里亚·布雷（José Maria Blay）。莫雷诺的短片令两人印象深刻，他们立即邀请莫雷诺拍摄西班牙的第一部动画长片。

《魔剑》（Garbancito de La Mancha）改编自朱利安·波马丁（Julian Pemartin）的一首诗，讲述少年加班奇多（Garbancito，意为鹰嘴豆）如何用一把魔剑把西班牙的拉曼查（La Mancha）从一只食人巨怪手中解放出来。他还得到了一只山羊和一位仙子的帮助，仙子赋予了他变身鹰嘴豆的能力。

《魔剑》在西班牙国内外均大受观众欢迎，续集《快乐假期》（Alegres vacaciones，1948）也于数年后推出，讲述主角们周游大陆的故事。巴雷特布雷工作室（studio Balet y Blay）还拍摄了另外一部续集《泰皮的梦》（Los sueños de Tay-Pi），但此时莫雷诺已经迁居委内瑞拉，导演的工作便交给了奥地利人弗兰兹·温特斯顿（Franz Winterstein）。这部讲述丛林故事的动画遭遇票房惨败，并直接导致了工作室的倒闭。

1945

英国/匈牙利

哈拉斯 & 巴切勒：《船舶操纵》

二战期间，英国新成立的哈拉斯&巴切勒工作室（Halas & Bachelor）也和世界其他工作室是一样，为政府制作了一系列宣传片和信息片。这个工作室以流亡的犹太裔匈牙利人约翰·哈拉斯（John Halas）和妻子乔依·巴切勒（Joy Batchelor）为核心，主要制作军事训练影片，另外也拍摄了一系列针对中东地区的反纳粹电影，主角为一个名叫阿布（Abu）的阿拉伯少年、一条纳粹毒蛇和一只意大利牛蛙。

哈拉斯&巴切勒工作室的作品以短片为主，但有一部例外，这就是《船舶操纵》（Handling Ships），一部70分钟的海军教育片，讲解如何航船。本片从未公开在影院放映。导演约翰·哈拉斯使用海军模型和静帧动画拍摄出了英国的第一部动画长片。1948年，在英国内政部的委托下，工作室又拍摄了第二部教育片《消防用水指南》（Water for Fire Fighting）。

动画公司简介

哈拉斯&巴切勒工作室

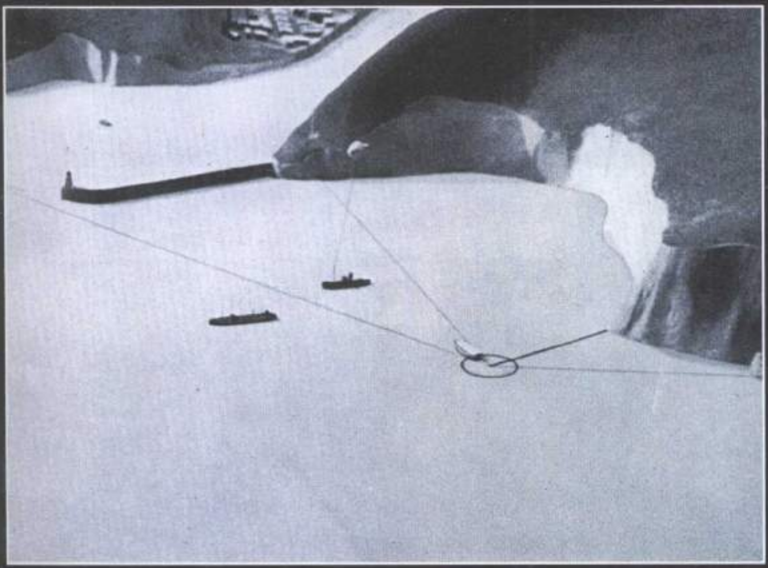
1940年，约翰·哈拉斯和乔依·巴切勒夫妇成立哈拉斯&巴切勒工作室，很快该工作室就晋升成为英国最具影响力的动画工作室，同时也是欧洲最大的动画工作室之一。

约翰·哈拉斯1912年生于匈牙利，受包豪斯运动影响，他先是学习画画，然后在乔治·帕尔门下学习动画。哈拉斯在布达佩斯和巴黎尝试了各种艺术工作，并最终于1932年成立了自己的工作室。不久伦敦方面就提出和他签约，他也就是在那时遇见了前来应聘的英国动画师乔依·巴切勒。巴切勒是当时少有的女性动画师，她负责了公司多部影片的编剧、导演和设计工作。

在伦敦建立工作室后，他们开始制作广告，随后在知名制片人约翰·格里尔森的鼓动下，两人开始为战争中的英国拍摄动画信息片和宣传片。战后，哈拉斯和巴切勒创作了一个名为“查理”（Charley）的角色，专门介绍政府的新社保政策。在此之后他们又拍摄了许多制作精良、面向成人观众的影片，如他们的经典之作《动物农场》（Animal Farm）（详见第162页）。哈拉斯&巴切勒工作室被誉为英国的UPA，但实际上，两人在UPA成立之前就已经开始试验现代主义动画。因为哈拉斯在国际上的脉络，两家公司还保持着友好往来关系。

哈拉斯和巴切勒都认为动画这门艺术可以用来做好事，这种人道主义精神也激发了他们许多的创作灵感。作为ASIFA（世界动画协会组织）的创始人之一，哈拉斯坚信在不同国家的动画师之间建构桥梁有助于推动世界和平。

在工作室50年的历史中，哈拉斯和巴切勒尝试了从低端的剪纸动画到尖端的电脑动画等各种动画技术。受包豪斯哲学理念的影响，哈拉斯相信电脑对于动画师来说应该是个帮手而不是威胁（关于哈拉斯&巴切勒工作室的电脑动画，详见第239页和244页）。正是他们不断的发明创新和他们对流水线生产的抵制使哈拉斯&巴切勒成为最具影响力、最长寿、最多产的动画工作室。他们的作品多达两千余部，类型从宣传片信息片，到电视剧集和影院长片，可谓无所不包。



《船舶操纵》
1945

1946

美国

迪士尼：《致候吾友》；《三骑士》；《南方之歌》

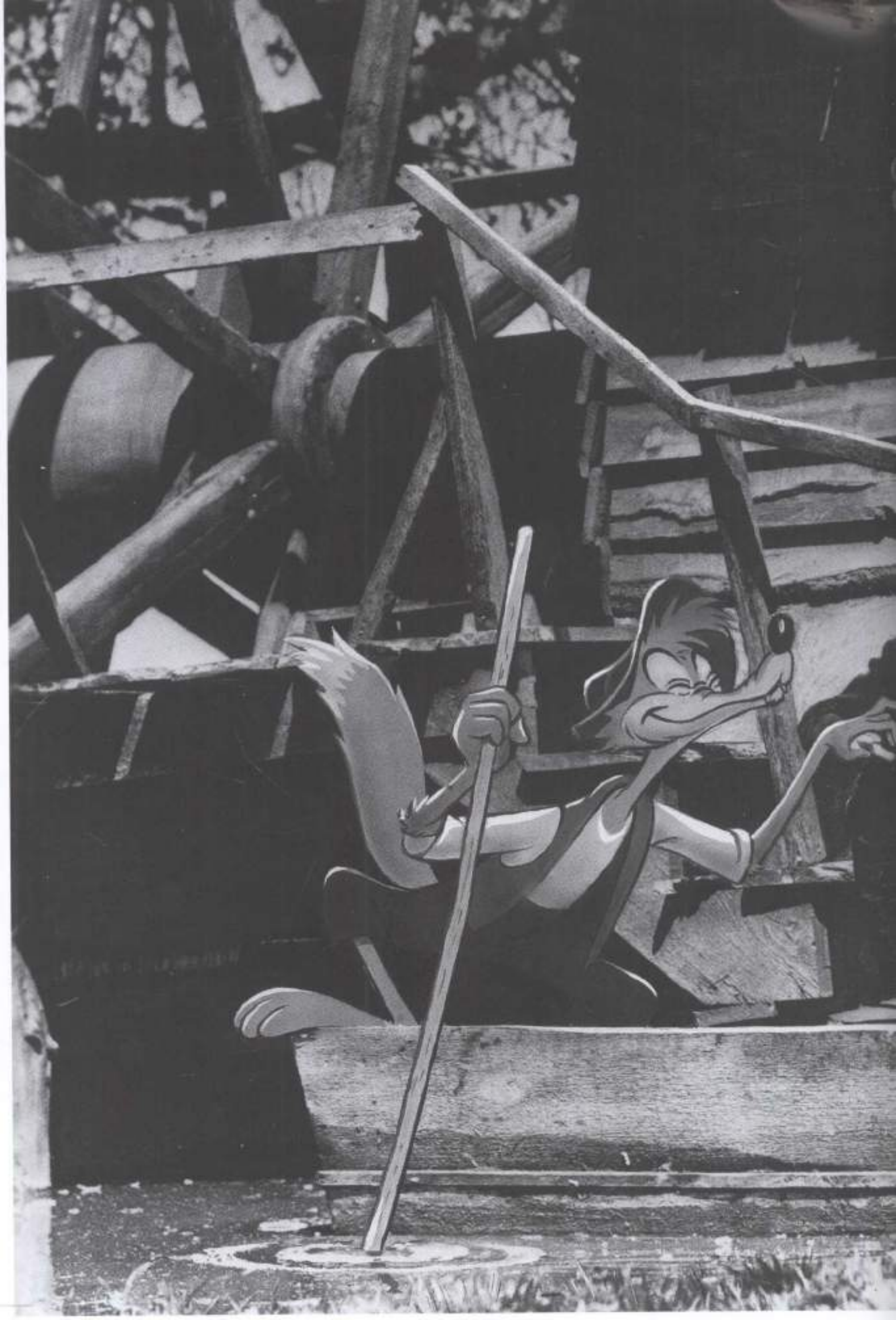
二战期间，迪士尼除了制作政府宣传片外，也拍摄了一些廉价的B级片巩固自己的地位。这些电影多为捆绑上映的长片，或者是系列短片集（也称“影集”或“皮箱电影”）。《致候吾友》（Saludos Amigos，1943）就是由若干部以南美为背景的短片组成，每一部短片都有个共同的主题：与邻为善。本片的灵感则来自于迪士尼和他手下的顶级艺术家们的一次南美之旅。《致候吾友》的成功又带出了续作《三骑士》（The Three Caballeros，1945）。《三骑士》讲述唐老鸭收到了南美的朋友寄来的七个礼物，这些礼物串起了一个又一个小故事，带领唐老鸭游遍了南美大陆。

单就故事情节而言，《三骑士》并无出彩之处。本片的亮点在于片中新奇有趣的视觉特效。乌布·伊沃克斯担任了这些特效的视觉总监。伊沃克斯曾离开迪士尼自立门户并与老东家竞争，公司倒闭后他又于数年前重新回到了迪士尼。本片是迪士尼自20年代的爱丽丝喜剧以来再度尝试真人与动画相结合，并使用到了那个年代最先进、最复杂的技术。

1946年《南方之歌》（Song of the South）上映后，人们才意识到《三骑士》中的真人加动画不过是为了后面这部新片的一次排练，和《南方之歌》比起来，《三骑士》中使用到的技术简直是小儿科。本片以乔尔·钱德勒·哈里斯（Joel Chandler Harris）笔下的的雷姆斯叔叔（Uncle Remus）为主角。片中的动画故事则是由雷姆斯叔叔和两个孩子的实拍场景串联起来，雷姆斯叔叔讲故事时，影片就转入动画部分。在影片神奇的结尾中，动画角色全部跃入现实世界，而随着角色们一边唱着主题曲一边走向夕阳，现实的场景又转变成了动画。

在1964年的《欢乐满人间》之前，《南方之歌》应该是迪士尼将真人和动画结合得最成功的影片。本片的结束曲《Zip-A-Dee-Doo-Dah》在影片上映后传唱大街小巷，并荣获1947年奥斯卡最佳歌曲奖。在美国，《南方之歌》一直没能以录影带或DVD的形式发行，原因就在于片中快乐的老黑奴有种族歧视之嫌。但是本片在世界其他地方都以各种形式进行了重映和发行。

作家尼尔·盖伯勒（Neal Gabler）在他所著的《华特·迪士尼：美国创想的胜利》（Walt Disney: The Triumph of the American Imagination，2006）一书中提到：华特·迪士尼对本片可能存在的种族歧视



《南方之歌》
1946

问题，尤其是“雷姆斯叔叔”这个角色可能引发的争议非常敏感，为了避免惹麻烦，他特地聘请左翼犹太编剧毛里斯·拉普夫（Maurice Rapf）和美国南部编剧达尔顿·雷蒙德（Dalton Raymond）一起来加工这部影片的剧本。

1947
英国

拉金斯工作室：《泡茶指南》

和老牌制片人安森·戴尔（Anson Dyer）进行短期合作后，动画师比尔·拉金斯（Bill Larkins）于40年代初在伦敦成立了属于自己的工作室。二战期间，他为军方制作了多部教育片，随后又凭借自己的设计才能拍摄了《无所畏惧》（Without Fear）和《闲人》（The Spivs）等信息片。

德籍流亡人士彼得·萨克斯（Peter Sachs）根据德国表现主义创作出自己优雅的设计风格，并在拉金斯工作室担任导演。拉金斯也和许多导演、动画师以及动画新人展开合作，其中的许多人都成为日后英国动画界的主力军，如丹尼斯·吉尔平（Denis Gilpin）、鲍勃·高弗瑞（Bob Godfrey）、菲利普·斯塔普（Philip Stapp）、金杰·吉邦斯（Ginger Gibbons）和理查德·泰勒（Richard Taylor）。他们一起创作了充满现代主义和抽象风格的影片。和英国的哈拉斯&巴切勒工作室、美国的UPA以及克罗地亚的萨格勒布电影公司一样，拉金斯工作室也极力朝风格化、简单化的动画方向发展。这些动画往往基于最新潮的现代主义图案和设计，并逐渐成为伦敦动画的一大传统。拉金斯工作室之所以没能像其他工作室那样闻名，主要原因就在于他们只制作信息影片，而不涉及影院动画或即将盛行的电视动画剧集。

《泡茶指南》（T for Teacher）是为茶叶局拍摄的一部短片，主要指导如何正确使用配方泡好一杯茶。本片的动画和设计都极力追求一种棱角感、锐利感和图形化的极致，这种风格在当时非常前卫。

1947

苏联

伊万·伊万诺夫－瓦诺：《小驼马》

伊万·伊万诺夫-瓦诺（Ivan Ivanov-Vano）是苏联50年代保守动画产业中最具影响力的人物。苏联这一时期的动画风格被称为“苏联现实主义”，整个动画产业以国营的联合动画公司为中心，以服务大众、为儿童提供民间故事题材和教育题材影片为基本政策。动画师们被要求使用伊克莱尔（Éclair）系统（即真人转描技术）进行动画制作。受迪士尼作品的民众主义影响，苏联动画在画面上也力求精益求精，但死板的动画体制和工厂式的劳动分工却扼杀了早期苏联动画的创造力。许多老资历的动画人要么强迫自己适应这种新式工作方式，也么完全退出动画行业。

伊万诺夫-瓦诺的《小驼马》（Konyok-gorbunok）是一部广受欢迎的动画长片，改编自皮约特·帕夫洛维奇·叶肖夫（Pyotr Pavlovich Yershov）的同名诗，讲述三兄弟和一只神奇飞马的故事。剧情相当复杂，每段对白都押韵。后因原片年代久远出现损毁，伊万诺夫-瓦诺和联合动画公司在1975年将本片重拍，而原版则于2004年被修复，在DVD上发行。

伊万诺夫-瓦诺继续拍摄了一系列传统风格的动画并大获成功，如《亡灵公主与勇敢家庭》（The Story of a Dead Princess and a Brave Family，1951），《雪女》（Snegurochka，1952），《莫多蒂耶》（Moidodyr，1939；1954年重拍），《十二月》（12 Mesyatsev，1956），以及改编自《木偶奇遇记》的《玩偶历险记》（Priklyucheniya Buratino，1959）。

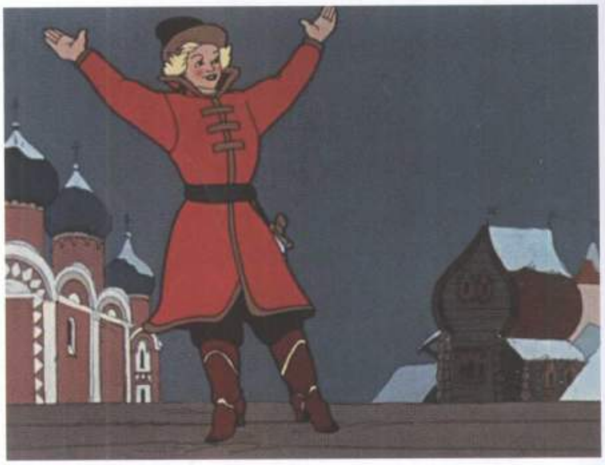
此时期联合动画公司的其他优秀作品还包括齐纳伊达（Zinaida）和瓦伦蒂娜·布伦伯格（Valentina Brumberg）的《圣诞前夜》（Noch pered Rozhdestvom，1951），列夫·阿塔曼诺夫（Lev Atamanov）的《金色信封》（Zolotaya antilopa，1954）和《冰雪女皇》（Snezhnaya koroleva，1957）。这些影片不仅在苏联家喻户晓，在海外也非常成功。

1948

英国

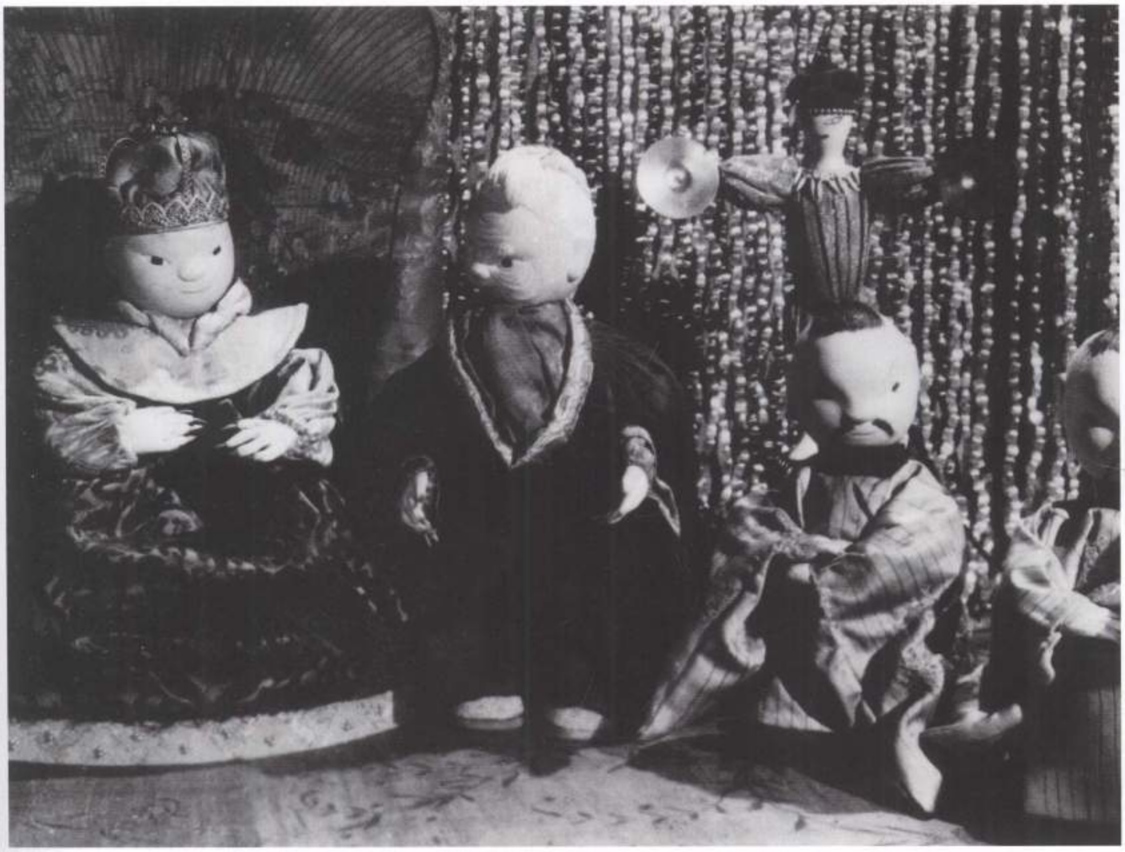
高蒙－英国动画工作室：《动物王国》和《音乐颜料盒》

1945年，英国电影制片人J. 亚瑟·兰克（J. Arthur Rank）聘请《白雪公主》和《小鹿斑比》的导演大卫·汉德（David Hand）来英国建立一个迪士尼式的动画制作公司。在高蒙—英国动画工作室（Gaumont-British Animation studio）短暂的生命中，它一直扮演着一个创意蜂巢的角色。从迪士尼聘请来进行指导的动画大师们令这里的动画师受益匪浅。高蒙—英国动画工作室制作了一系列的广告和教育片，另外还包括两个影院短片系列：九集的“动物王国”（Animaland）和十集的“音乐颜料盒”（Musical Paintbox）。其中许多影片的主角都是一只名叫金杰纳（Ginger Nutt）的松鼠。以这只松鼠为主角的第一部短片是“动物王国”系列中的《布谷鸟》（The Cuckoo）。这些影片制作精美，整体感觉介于迪士尼的朴实美丽和华纳的疯狂搞怪之间。就在工作室快要起步腾飞时，兰克于1949年选择将其关闭，因为工作室的影片在美国找不到任何一家发行商。



《小驼马》
1975

1948
捷克



《皇帝的夜莺》
1948

伊利·唐卡 & 米洛斯·马科维奇：《皇帝的夜莺》

伊利·唐卡小时候从祖母那里学会了制作玩偶。他后来就读于著名的布拉格应用艺术学校，并于1936年开设了一家玩偶剧院，但因为二战的爆发被迫将剧院关闭。很快他又把自己的木偶技术应用到了动画制作上，并逐渐成长为一名世界顶级静帧动画大师。1948年，捷克共产党政权开始资助唐卡拍摄动画，并给予他艺术创作上的自由。1948年，唐卡的首部长片——也是捷克的首部动画长片——《皇帝的夜莺》（Cisaruv slavík）上映并获得全世界一致好评。1951年兰布特电影公司相中本片并在美国进行发行，本片的美国版还额外增加了鲍里斯·卡洛夫（Boris Karloff）【译者注：英国演员，恐怖片常客，在20世纪30年代因参演《科学怪人》系列名声大噪，他本人在片中扮演弗兰肯斯坦。】的旁白。《皇帝的夜莺》改编自安徒生的同名童话，自上映以来这部优美的作品就一直深受观众喜爱。

唐卡其他备受好评的影片还包括一部西部戏仿片《大草原之歌》（Arie prerie，1949），根据契诃夫短篇小说改编的《低音琴的故事》（Román s basou，1949），根据雅洛斯拉夫·哈谢克（Jarosek Hasek）的讽刺小说经典改编的《好兵帅克》（Dobry voják Svejk，1955），根据莎士比亚名剧改编的《仲夏夜之梦》（Sen noci svatojánské，1959）和《手》（Ruka，1965）。

1949

美国

查克·琼斯：《BB鸟与歪心狼》

“BB鸟”系列由查克·琼斯和编剧麦克·马特斯（Mike Maltese）联手创作。两人创作这个动画系列的目的在于恶搞其他卡通中泛滥的追逐戏，如米高梅的“猫和老鼠”系列。带着这样的目的，两人创作出了史上最疯狂的追逐戏。本片中没有老套的“猎物反击猎手”剧情，取而代之的是猎手被自己的无能搞得狼狈不堪。“BB鸟”系列应该是最能代表华纳动画风格的作品。

在制作本片时，没有人想过要把它做成一个系列，但动画还是把片中的两大主角正式介绍给了观众。在影片开场，两个角色都被定格，然后银幕下方打出戏仿科学术语的名词解释：歪心狼是“肉食属性的狼”，BB鸟则是“加速惊人的鸟”。这种介绍方式后来也成了该系列的传统。

本系列的另一个传统就是艾克美（ACME）这个提供各类陷阱、工具的快递公司，当然在片中这个公司的产品永远故障不断。关于该公司的名字来源众说纷纭，有说法称这是“一个什么都能做的公司”（A Company that Makes Everything）的英文首字母缩写。但比较可信的说法应该是“艾克美”其实是20世纪初的一个品牌商标。

《BB鸟与歪心狼》中的两个角色都不会说话，但当歪心狼（梅尔·布兰克配音）和兔八哥同台时偶尔也会有些台词。BB鸟总是发出“哔哔”的声音，这个声音来自于华纳一位名叫保罗·朱利安（Paul Julian）的背景艺术家。每当朱利安搬着重物走动时他都会故意发出“哔哔”声提醒人们让道。琼斯录下了他这个声音，把它加速后作为音效放进了这部动画。

1949

美国

UPA工作室：《爵士熊》

1947年FBI开始搜查有“共产主义倾向”的人，UPA那些思想独立的艺术家很快成为怀疑对象。由于政府影片需求量减少，哥伦比亚公司便主动找上门提出和UPA签约。他们合作伊始的作品均以“狐狸”和“乌鸦”为主角，《流氓罗宾汉》（Robin Hoodlum，1948）和《神奇的侥幸》（The Magic Fluke，1949）均获得评论和商业的双重成功。UPA获准创作角色，“马古先生”（Mister Magoo）由此诞生。

马古是一个脾气暴躁、眼神不好还死不承认的老头，出自约翰·哈伯利和编剧米拉德·考夫曼（Millard Kaufman）之手。哈伯利以伯父哈利·伍德拉夫（Harry Woodruff）为部分原型，也从演员W. C. 菲尔兹（W. C. Fields）身上汲取灵感。考夫曼曾被麦卡锡议员的调查委员会列入黑名单，为了报复，马古在一开始是被设计成一个右翼分子，动不动就激昂陈词夸夸其谈。但这种带有明显政治倾向的设计在动画中被弱化了，马古在片中只是偶尔莫名其妙地发脾气。

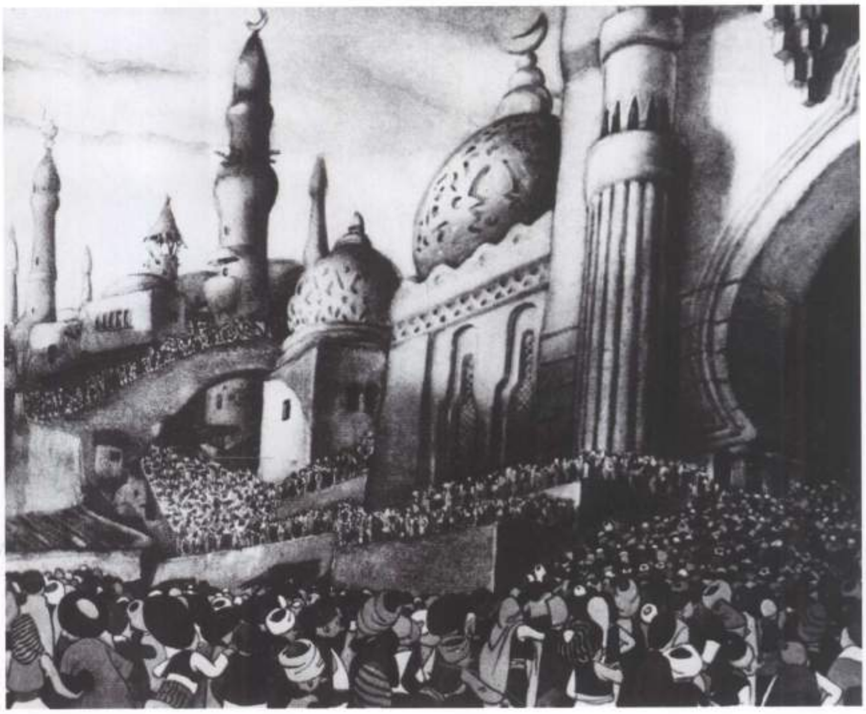
在第一部短片《爵士熊》（Ragtime Bear）中，老头错把一只熊当成侄子瓦尔多（Waldo）。哥伦比亚建议把这只熊发展成一个系列，但哈伯利和UPA认为这个老头角色更具潜力，毕竟动物卡通明星已泛滥成灾。完成这部作品后，哈伯利退居二线，让皮特·伯尼斯（Pete Burness）担任整个系列的导演。

马古的造型并非特别风格化，但动画背景却是极其图形化、简约化，充满现代主义感，和UPA标志性的倾斜棱角和偏执的对称图形。《马古先生》在评论和商业上均反响热烈。《马古飞去时》（When Magoo Flew）获1954年奥斯卡最佳动画短片奖，《马古的老爷车》（Magoo's Puddle Jumper）又于1956年再夺此奖。这保证了哥伦比亚对UPA的资金赞助，使约翰·哈伯利和罗伯特·卡农等导演可以继续制作他们的更具实验性、开创性的单集影片。

1949

意大利

尼诺－波哥：《火药兄弟》；安东·多门希尼：《巴格达的玫瑰》



《巴格达的玫瑰》
1949

《火药兄弟》（I fratelli Dinamite）和《巴格达的玫瑰》（La rosa di Bagdad）都是在意大利战时和战后的混乱时期制作完成的。在这种环境下，两部影片能够完成本身就是一个壮举。《火药兄弟》和《巴格达的玫瑰》是意大利的首批彩色长片（前者先于后者制作完成），且都在1949年的威尼斯电影节上亮相，并同时在美国上映。两部影片不可避免地被放到一起作比较，而二者的上映时间选得更是尴尬，毕竟同时上映难免要分个输赢，若是在时间上能隔开几年，两部影片应该都能获得成功。

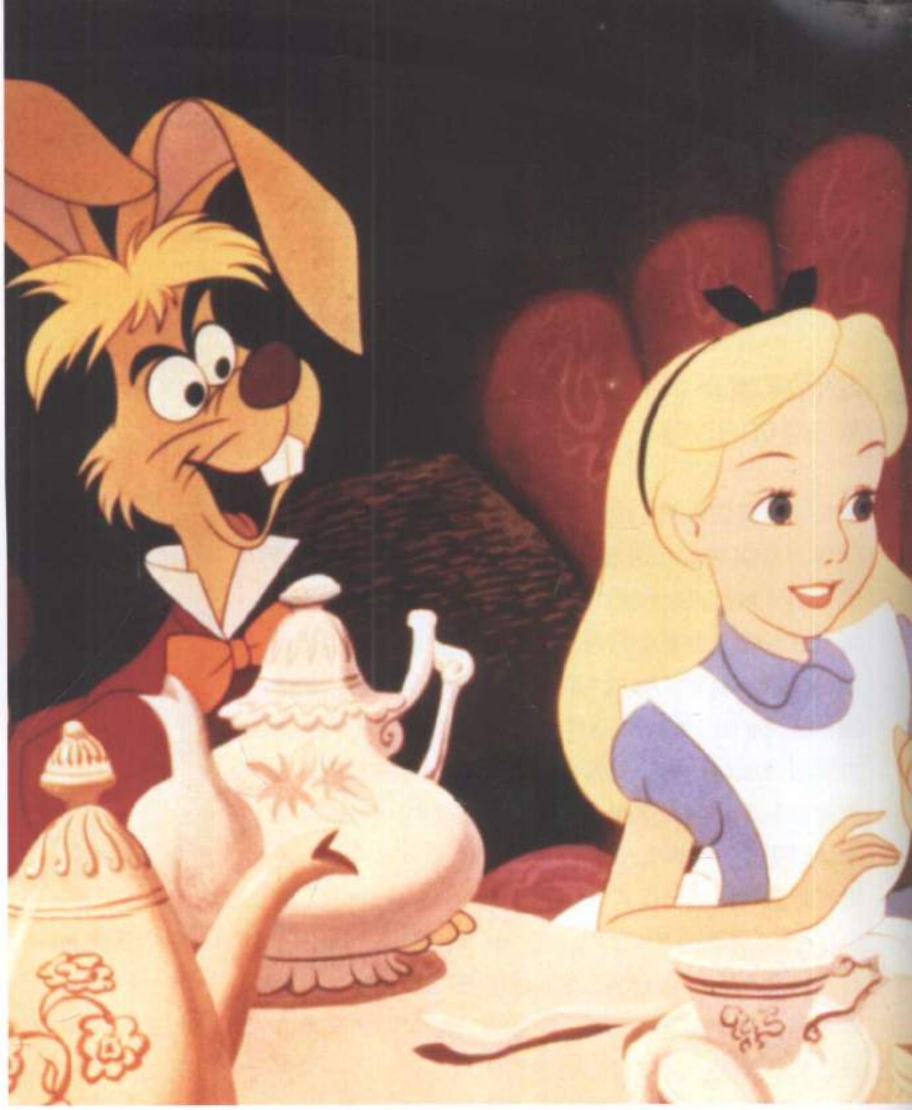
尼诺-波哥（Nino Pagot）的《火药兄弟》因为有许多意大利未来动画名人的参与而格外引人注意：波哥后来在60年代凭借动画角色小鸡加里梅洛（Calimero the chicken）大获成功；奥斯瓦尔多·加凡多利（Osvaldo Cavandoli）参与此片多年后又因《线》（La Linea，1972）一片蜚声业界；阿提罗·吉奥瓦尼尼（Attilo Giovaninni）则在《牛仔与苏打》（West and Soda，1965）一片中和布鲁诺·波茨多（Bruno Bozzetto）展开合作。《火药兄弟》讲述一系列不幸如何降临三兄弟头上，并通过三兄弟的姨妈向朋友的倾述把这些故事联接起来。本片剧情丰富而有趣，影片在当时也可算是制作精良，尽管在动画上并无多少亮点。《火药兄弟》在票房上极不理想，制片公司也因此放弃动画长片制作并投身广告业。

《巴格达的玫瑰》历时7年艰苦制作，导演安东·多门希尼（Anton Domenighini）和他的团队此前以拍摄广告片为主，此次拍摄动画也是多门希尼在战争时期凝聚其制作团队的唯一途径。为躲避战乱，他们把工作室从米兰搬迁到相对安全的布雷西亚的博纳多镇。这个一千零一夜式的故事讲述少年如何从邪恶的苏丹手中拯救公主，过程中当然也少不了神灯精灵的帮助。虽然在剧本上没能做到尽善尽美，本片在动画和色彩浓郁的视觉风格上和美国的主流大公司及世界其他动画作品比起来却是相当有味道。影片上映后获得公众的巨大赞誉，但也许是因为漫长的拍片过程太折磨人，多门希尼和他的团队最终还是选择重操旧业，干起了广告。本片的质量还是经得起时间的历练的。1967年英文配音版的《巴格达的玫瑰》以《歌唱的公主》（The Singing Princess）为名在美国上映，担任配音的则是著名演员朱莉·安德鲁斯（Julie Andrews）。

1936年意大利曾投入制作一部动画长片版的《木偶奇遇记》，但最终没能完成。原片最后遗失了，故在此未被列为意大利的第一部动画长片。

1950–1953
美国

迪士尼：《灰姑娘》；《爱丽丝梦游仙境》；《小飞侠》

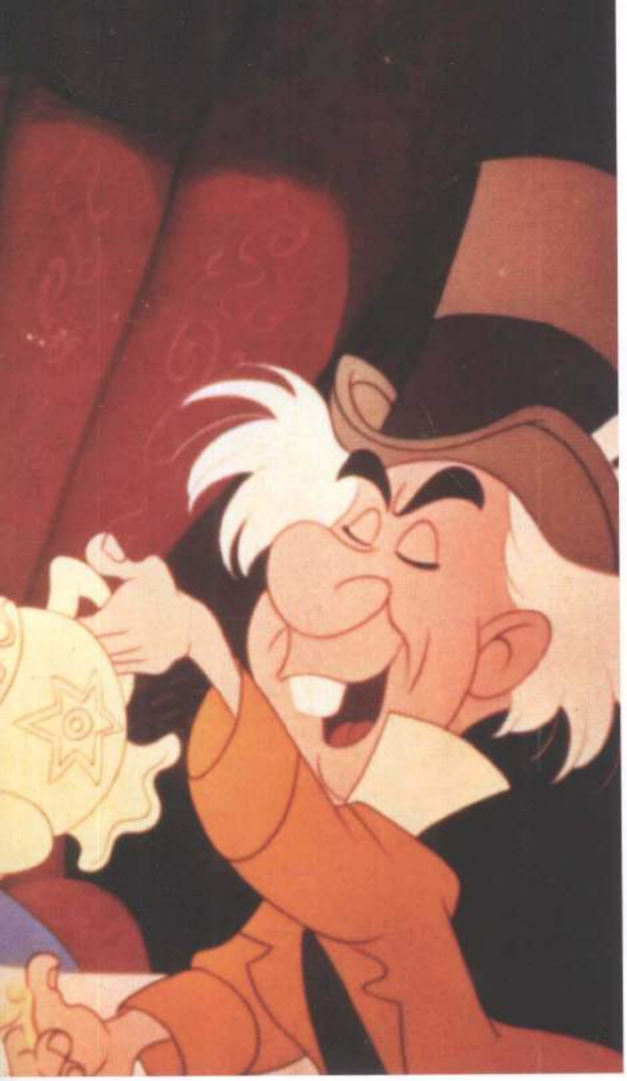


《南方之歌》不仅在票房上大获全胜，更在真人动画结合技术上取得巨大进步。但进入50年代、60年代，迪士尼在创新成果上却大不如前。迪士尼仍在制作高质量的动画长片，但这段时期的成绩更多地体现在产业化的发展和盈利的增长上，而非艺术上和技术上的进步。迪士尼在战争年间已经尝到了苦头，面对如今战后拮据的经济状况，迪士尼不得不小心行事。所以当迪士尼拍出这部高质量的《灰姑娘》（Cinderella）时，距离上一部《小鹿斑比》（1942）已经过去整整8年。

1950年迪士尼推出《灰姑娘》，紧随其后的是《爱丽丝梦游仙境》（Alice in Wonderland，1951）和《小飞侠》（Peter Pan，1953），实现了迪士尼之前提出的每年一部重头影片的制作计划。虽然这些动画都制作精良，但相比迪士尼之前的作品，明显缺乏创造力与开拓精神。部分原因在于迪士尼对动画的热情已经退却，这很可能是1941年员工大罢工造成的后遗症，抑或是因为《幻想曲》和《木偶奇遇记》这两部心血之作遭遇评论的冷脸。迪士尼现在的注意力已经转移到了完全不同的地方——迪士尼主题公园。这也是他的动画王国未来的扩张方向。他把所有的创造力都倾注在迪士尼乐园的设计上，而把动画部门全权交给了他所信赖的高级动画师团队——“九元老”。

从许多方面来看，《灰姑娘》都是迪士尼在动画制作上的一次回归。观众们又一次看到了一个充满公主、王子、城堡、邪恶继母的童话世界。这个传统童话再一次被注入了全新的搞笑角色、动听的插曲以及出色的动画。据说本片耗资达三百万美元，而迪士尼也再一次堵上了自己的全部来拍摄这部电影。片子一旦失败，工作室铁定关门大吉。所幸的是《灰姑娘》顺利地完成了它的使命，并成为最受观众欢迎的迪士尼动画之一。《爱丽丝梦游仙境》在选材上显得格外冒险，但考虑到迪士尼首部卖钱动画就是20年代初的爱丽丝喜剧系列，做出这样的决策也完全可以理解，另外迪士尼计划制作一部爱丽丝的长片已经有很多年。迪士尼在本片中首度尝试风格大胆的现代主义设计，图形的精简工作全都交由背景艺术家玛丽·布莱尔（Mary Blair）完成。和迪士尼40年代的捆绑电影一样，本片也是希望通过片中的歌曲和视觉刺激而非故事情节来吸引观众。不幸的是《爱丽丝梦游仙境》并未达到预想的成功，刘易斯·卡罗尔（Lewis Carroll）这部文学经典的忠实书迷们并不买迪士尼的账，而本片荒诞的情节和诡异的配角却又让迪士尼的影迷有些难以接受。

迪士尼接下来的长片《小飞侠》（Peter Pan）又是一部改编自经典儿童文学的作品。迪士尼为了这部



《爱丽丝梦游仙境》
1951

动画筹备了多年。1935年他就试图从原作者J. M. 巴里（J. M. Barrie）手中买下了许可权，但未能谈妥。巴里死后将版权遗赠给大奥曼德街医院，迪士尼又在1939年和该医院就版权问题达成协议。在1941年的幕后纪录片《迪士尼片场之旅》（The Reluctant Dragon）中就已经能看到关于本片设计。和《灰姑娘》一样，《小飞侠》并没有在画面上给观众带来多大惊喜，本片的作画和动画只是一如既往的出色，华特迪士尼工作室现在只想把一切做到尽量简单。虎克船长（Captain Hook）是个非常有趣的角色，而片中的鳄鱼的设定也非常抢眼。但也许是因为遭到部分神经敏感的家长投诉，抱怨迪士尼动画容易吓坏小孩子，迪士尼的这三部作品中明显缺失了恐怖场景和邪恶角色，这也使这几部动画相较于迪士尼40年代早期的经典作品口味淡了许多。

1950
美国

艾利克斯·安德森＆杰伊·沃德：《十字军兔子》

《十字军兔子》（Crusader Rabbit）是第一部专门针对电视平台制作的动画，由动画师艾利克斯·安德森（Alex Anderson）和制片人杰伊·沃德（Jay Ward）共同创作。该系列于1950年8月1日起在洛杉矶KNBH电视网首播，之后又在其他多个电视台播放。安德森提出这个系列的创意时仍身在特里通工作室，但特里通只想继续制作影院短片，安德森只好找到沃德一起开发这个系列。

说《十字军兔子》剧集是有限动画简直太小看它了——这个系列根本称不上是动画！看这部动画给人感觉简直就是在看“分镜动画”——即在动画策划期，把故事板拍摄下来并添加音轨制成的影片，其中只附有极少的一些零散动作帮助理解故事。《十字军兔子》的优势显然不在于动画上，而是它搞笑的剧情和连环画式的静止角色。

《十字军兔子》每集5分钟，共制作了一百九十五集。这个剧集多年来反复重播，通常是插播在电视节目之间或周六早晨的儿童节目中。之后该系列又被重新发掘，在经历过一场官司后，一家公司又制作了二百五十集彩色版《十字军兔子》，而该制作公司的老板，正是当年曾参与原版剧集制作的动画师沙尔·邦萨尔（Shull Bonsall）。《十字军兔子》影响了很多其他动画剧集，杰伊·沃德之后又拍摄了同样疯狂搞怪，但在画面质量上稍有提升的“波波鹿与飞天鼠”（Rocky and Bullwinkle）系列。这个始播于60年代初的系列集结了许多前UPA的精英动画师和导演，如泰德·巴米利（Ted Parmelee）、比尔·斯科特（Bill Scott）、比尔·赫兹（Bill Hurtz）、皮特·伯尼斯和洛·凯勒（Lew Keller）。

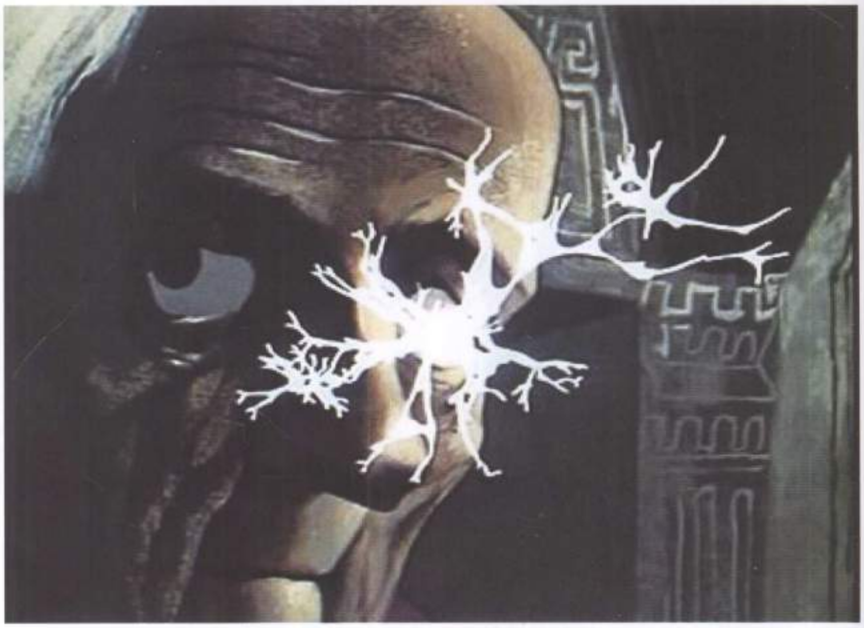
1951–1953
美国

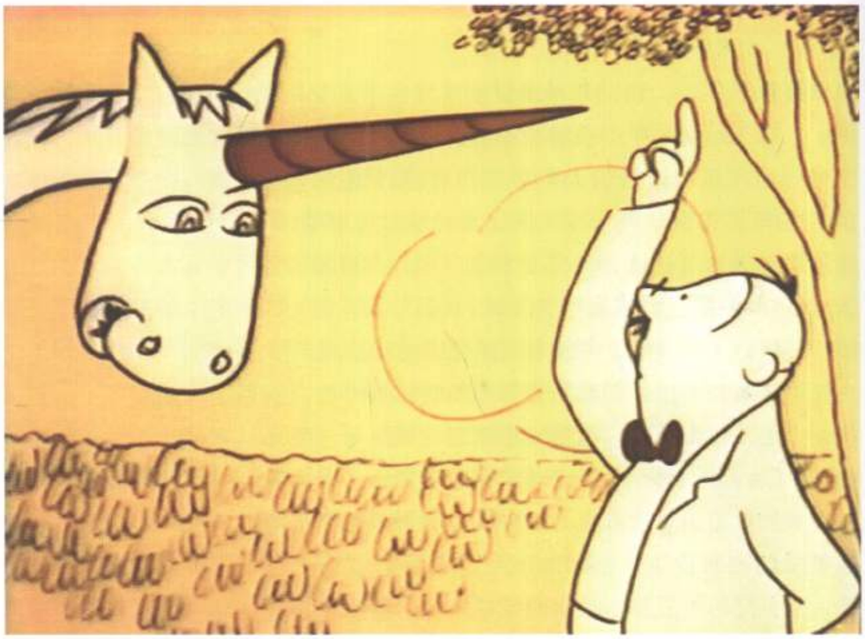
UPA 工作室：《杰拉德·麦克波音波音》及 UPA 其他短片作品

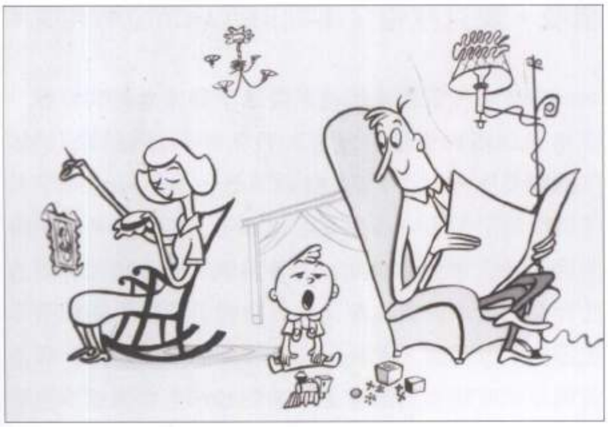
凭借一系列风格化的单集动画短片，UPA逐渐成为评论与观众的宠儿。《杰拉德·麦克波音波音》（Gerald McBoing-Boing）是一部引人入胜的儿童片，还荣获奥斯卡最佳动画短片奖。这部温馨的动画的成功带动了系列的续作和电视剧集。本片刻意使用的反现实主义风格也奠定了UPA在前卫动画中的先驱地位。UPA的作品缺少华纳和米高梅动画的笑料、迪士尼的剧情，但纯粹的风格和魅力弥补了这些不足。

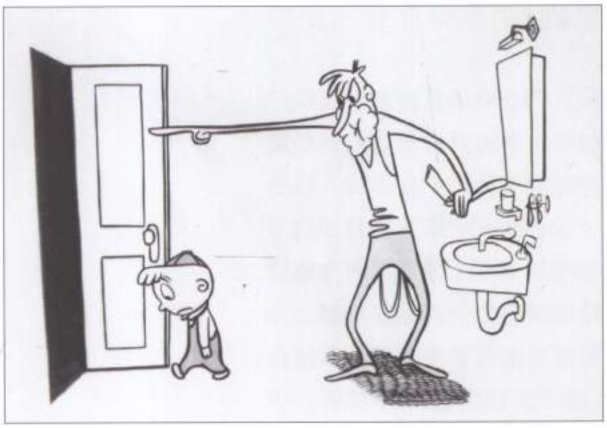
《杰拉德·麦克波音波音》改编自苏斯博士（Dr Seuss）的一篇故事，讲述一个小男孩不会说话只能模仿各种声效，以及他最后如何把这种缺陷转变成优势的故事。为追求简约，设计师比尔·赫兹把所有的设计都简化成一些基本的线条，省去了墙壁、地板、地平线、天空，取而代之的是恣意涂抹的单调哑色，这些色彩也会随影片情绪的发展而变化。这部极简主义动画以其鲜明的个性魅力与强烈的风格弥补了动画效果与背景细节的不足。导演罗伯特·卡农继本片之后又拍摄了多部动画，如讲述乐器家族故事的《音乐世家》（The Oompahs，1952）和一系列以儿童为主角的短片：《乔治与龙》（Georgie and the Dragon，1951）、《麦德兰》（Madeline，1952）和《克里斯托弗·克兰皮特》（Christopher Crumpet，1953）。

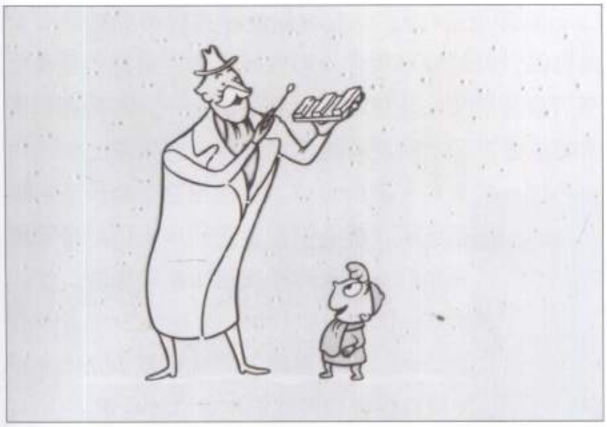
约翰·哈伯利的《情杀奇案》（Rooty Toot Toot，1951）则更为成人向，剧情也更为复杂。本片灵感来自于爵士版的经典歌曲《法兰琪与强尼》（Frankie and Johnny），从多个角度叙述了一桩谋杀案。保罗·朱利安为本片奉上了平面化、棱角化的设计。线条与颜色搭配松散，着色也完全不受边框的限制，令人耳目一新。片中爵士感十足的角色像豹一样慵懒地信步游走在彼此之间，每个动作、每根线条、每块颜色都和音乐配合得天衣无缝，本片也因此被评

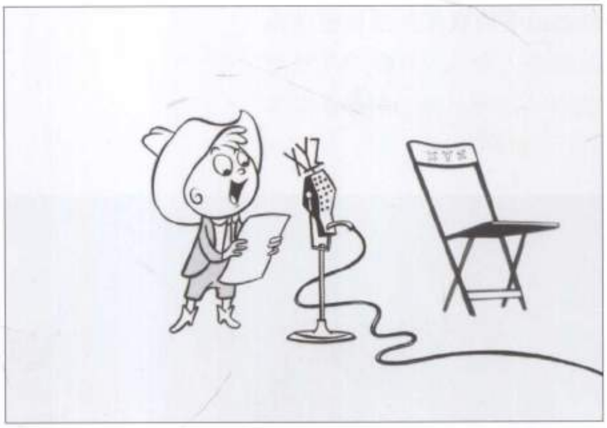

《泄密的心》
1953


《花园里的独角兽》
1953









《杰拉德·麦克波音波音》
1951

为史上最伟大的动画短片之一。

哈伯利随后又拍摄了另一部成人题材的作品——真人电影《四张海报》（The Fourposter，1952）中的动画部分。本片改编自简·德·哈托（Jan de Hartog）的舞台剧，表现一段长达35年婚姻的各阶段的冷暖。这段动画是UPA最优秀的一部作品，本片在南斯拉夫（即现在的克罗地亚）上映后，促使大批动画师成立了著名的萨格勒布动画学派，并形成了属于自己的现代派风格。本片也是哈伯利在UPA的最后一部作品。UPA工作室迫于非美活动调查委员会的压力解雇了哈伯利，理由是哈伯利曾经是一名共产党员。

《纽约客》杂志插画家兼幽默作家詹姆斯·瑟伯倍受UPA导演的推崇。1953年比尔·赫兹把瑟伯的黑色幽默经典《花园里的独角兽》（A Unicorn in the Garden）改编成动画。瑟伯本人参与了原画，本片也是UPA最受欢迎的一部作品。

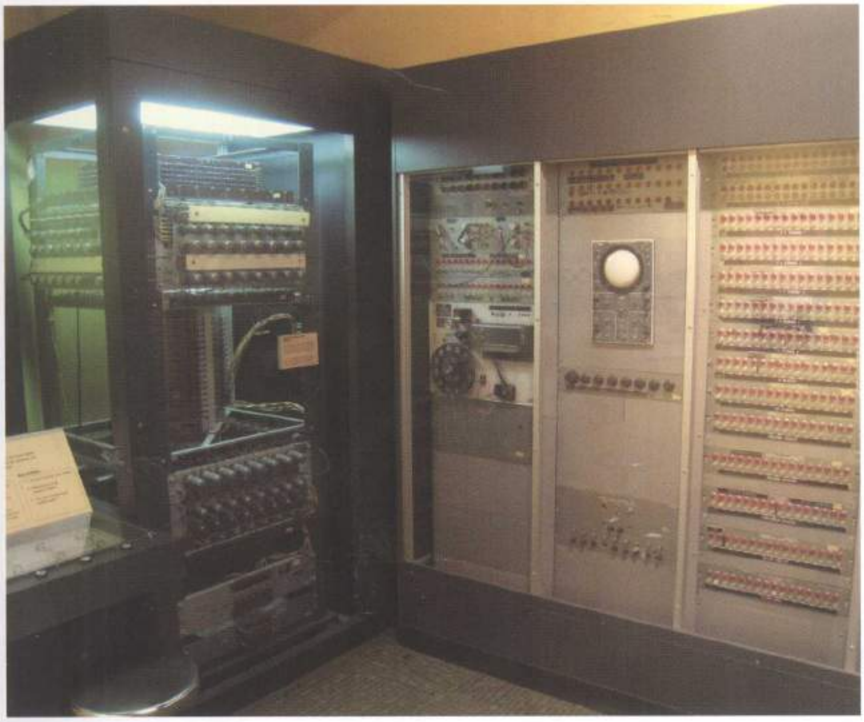
《泄密的心》（The Tell Tale Heart，1953）是部恐怖动画，这种类型在当时甚至是现在，都极为罕见。本片改编自爱伦坡的恐怖短篇小说，是部特制的立体动画，保罗·朱利安震慑人心的设计配上詹姆斯·梅森（James Thurber）阴森的旁白令人脊骨发寒。如今本片早已成为一部邪典之作，并和《杰拉德·麦克波音波音》及其他UPA短片一起成为动画设计领域的典范。

1951

美国

麻省理工：旋风计算机

麻省理工学院（MIT）于1944年开始开发旋风计算机，并于1951年4月20日首次向外界展现他们的成果。旋风计算机是电脑图形发展的一个里程碑，这是第一台能够在视频终端（一个巨大的示波器显示屏）展示实时文本和图形的数字计算机。在MIT的进一步开发下，计算机又可以输出到阴极射线管显示器上，这种显示器类似于数字屏幕之前的电视屏幕。就是在这个时候，真正意义上的计算机图像成为可能。伊凡·苏泽兰（Ivan Sutherland）在此基础上开发出了名为“画图板”（Sketchpad）的软件，这也被认为是现代电脑图像的开端。



旋风计算机

1951

英国

诺曼·麦克拉伦：不列颠音乐节立体电影

双镜头洗印和放映技术带动了立体电影的发展。苏格兰动画师诺曼·麦克拉伦为不列颠音乐节拍摄了两部立体电影：《环绕》（Around Is Around）和《时候到了》（Now Is the Time）。两部影片片长均为10分钟，带立体音效，并使用到了麦克拉伦钟爱的胶片直绘技术。麦克拉伦在《环绕》一片中使用到了美国艺术家玛丽·艾伦·布特善用的示波图形，并通过调整左右眼看到的图像从而使其产生立体感。这些立体电影都是在伦敦南岸的电视电影院（Telekinema Cinema）上映的，电视电影院是当时最先进的一家电影院，以放映电视和电影作品为主，同时也是整个不列颠音乐节倾注活动的主要场地之一。不列颠音乐节标志着英国战时严苛生活的结束，音乐节上的活动也给民众带来对未来的希望。虽然是整个音乐节中唯一的一个收费场所，但电视电影院的演出仍然场场爆满。该电影院在后来被改建成英国国家电影院。这并不是立体电影第一次向公众放映，早在1924年就有立体电影在伦敦公映，苏联更是老早就完善了立体电影放映技术，使观众仅凭裸眼就能观看立体电影。

1951
南斯拉夫

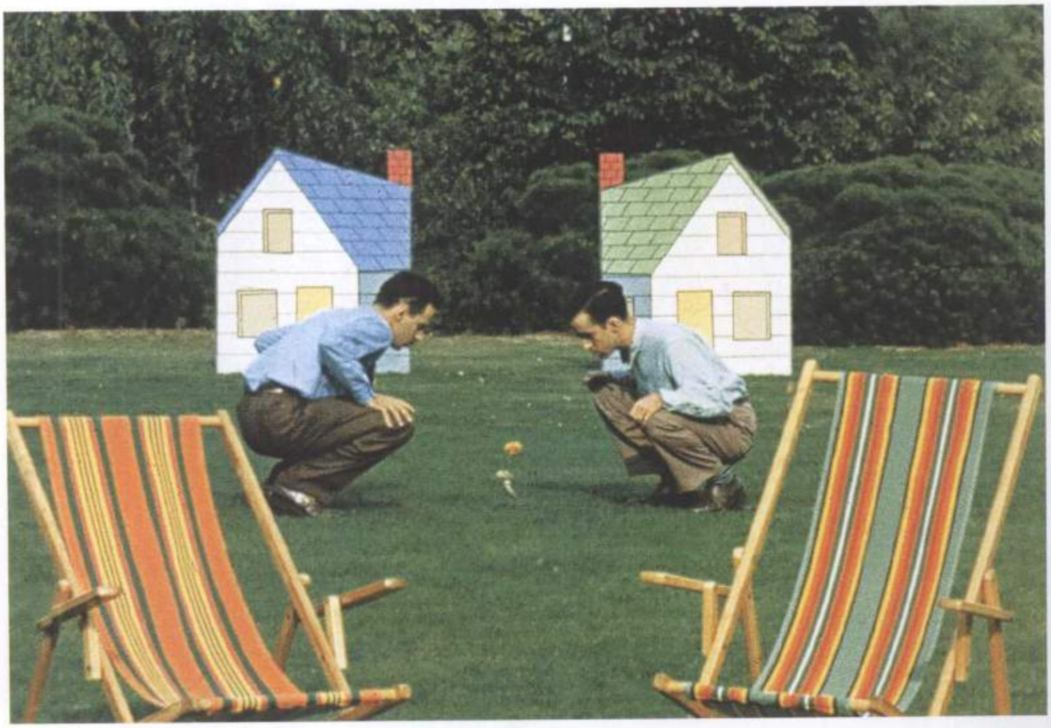
彩虹电影工作室：《隆重会议》

1950年，一群来自讽刺杂志《克雷巴》（Kerempuh）漫画家——法迪尔·哈奇克（Fadil Hadzic）、波里维·波尔多·多尼科维奇（Borivoj “Bordo” Dovnikovic）、瓦尔特·纽格鲍尔和诺伯·纽格鲍尔（Walter and Norbert Neugebauer）一起开始学习动画并拍摄了南斯拉夫的第一部动画短片《隆重会议》（Veliki miting）。在政府的支持下，他们还成立了彩虹电影工作室（Duga Film）。彩虹工作室日渐壮大并吸纳了百余名艺术家，这也为后来萨格勒布电影工作室的建立打下了基础。在美国UPA工作室的影响下，萨格勒布工作室也逐渐发展出了具有自己独特风格的有限动画。

1952
加拿大

诺曼·麦克拉伦：《邻居》

在饱受战乱的四川和当地艺术家一起工作后，诺曼·麦克拉伦回到加拿大并拍摄了他的真人定格经典之作《邻居》（Neighbours）。本片融合了各种特效，但其中只有少部分可以归类为动画。麦克拉伦在加拿大国家电影局的同事格兰特·曼罗（Grant Munro）和让·保罗·拉多赛尔（Jean Paul Ladouceur）分别饰演了片中两位邻居。这对邻居因为长在各自花园之间的一朵花而大打出手，最后不仅踩死了花，还杀死了彼此的家人，并最终杀死了对方。本片在提交奥斯卡时删减了片中妻儿被杀的场景，但在数年后又恢复了这些片段。令人奇怪的是，《邻居》进入的是奥斯卡最佳纪录片单元，并最终赢得这一奖项。



《邻居》
1952

1953

美国

查克·琼斯：《混乱达菲鸭》

《混乱达菲鸭》（Duck Amuck）是查克·琼斯动画天赋的最佳体现。在本片中，他和达菲鸭的关系极其微妙，整部动画中气急败坏的达菲鸭都在一刻不停地冲着他的动画师大发牢骚。华纳的疯狂动画里的各种角色经常试图打破虚拟和现实的界限，并冲着观众说话，强调自己不过是动画里的角色，有时甚至还会跳出胶片框。

在本片中，琼斯向观众完美地展现出动画师最得意之处——可以在动画中为所欲为。和所有的艺术形式一样，动画的目的不在于复制现实，而是改变现实，从一个完全不同的角度来解构现实。本片的笑点就在于动画师转变现实的速度过快，使动画角色无所适从。面对动画师对背景、声效、画帧的肆意改动，达菲鸭试图用所谓的逻辑和他讲道理，到最后却连自己也被动画师改变。

琼斯后来解释说，他想通过《混乱达菲鸭》证明达菲鸭这个角色已经超脱于他的外表、声音、背景设定之外，不管他在动画中出现怎样的变化，他永远都是达菲鸭。琼斯也许是想告诉我们达菲鸭已经是个真实的角色，他已经有了自己的灵魂。

抛开分析不谈，本片可以说是华纳动画中最精巧、最搞笑、最知名的一部。在杰瑞·贝克（Jerry Beck）1994年出版的《1000名专家评选的50部最伟大的卡通》（The 50 Greatest Cartoons: As Selected by 1,000 Animation Professionals）一书中，本片排名第二。而排名前五的动画中，就有四部是出自查克·琼斯之手。

1953

美国

雷·哈里豪森：《原子怪兽》

《原子怪兽》（The Beast From 20,000 Fathoms）由尤金·罗利（Eugène Lourie）导演。制片人杰克·迪亚兹（Jack Diet）和哈尔·E·切斯特（Hal E. Chester）是在见识到1952年《金刚》的爆红后构想出本片的。当时人们对于核试验的恐惧与日俱增，本片正是借着这个势头上映，并成功地带动了整个50年代怪兽片的兴起。银幕上从此开始泛滥苏醒的史前巨兽和核变异的怪物，并纷纷闯进最近的大都市大肆破坏。

本片筹备期间，制片人突然发现雷·布拉德伯利（Ray Bradbury）的一篇短篇小说和本片在主题上极其相似，便买下了该小说的版权，并将影片更名为《原子怪兽》。但事实上他们的影片和这部小说只是

《原子怪兽》
1953

表面上看上去差不多，而在宣传过程中，片方也称只是借鉴了布拉德伯利小说中的一些创意。迪亚兹和切斯特雇来了年轻的天才静帧动画师雷・哈里豪森（Ray Harryhausen）制作本片的怪物角色。哈里豪森曾和金刚的创作者威利斯・欧布莱恩共同参与《巨猩乔杨》（Mighty Joe Young，1949）的制作。欧布莱恩此前也曾拍摄过一部类似题材的怪兽片《失落的世界》（1925），讲述一只雷龙大闹伦敦城的故事。布拉德伯利的短篇故事中的怪物也是一只雷龙状的恐龙，但《原子怪兽》的主角却是“雷多龙”——一只脊骨突刺、舌头分叉、拖着尾巴的四足食肉蜥蜴。虽然从科学上讲这只怪物的设定漏洞百出，但哈里豪森却以新潮的方式赋予这只怪物鲜活的生命。虽然有着巨大的利爪、背刺和尖利的牙齿，但这只怪物也有其小狗般可爱的一面。和之前的《金刚》一样，本片也成功地使观众和怪兽产生了某种情感上的共鸣。

片中气氛十足的真实场地——如科尼岛游乐园的游客由欢乐转为恐惧的场景和片中的灯塔——都增加了动画部分的真实性和戏剧性。和本片的诸多续作不同的是，《原子怪兽》极力避免落入俗套，其中的一些场景令人发自内心的紧张。本片也是首部使用一种名为Dynamation技术的电影，即通过分割画面的方式结合模型动画与真人表演。

本片的预告片有着极富煽动性的宣传语“人类在挑战自然背后的力量吗？”“这一切都将发生！”引诱身处冷战恐惧时期的民众蜂涌进电影院。这部成本二十万美元的影片最后狂赚五百万票房，直接带动了怪兽类型片的兴起（所有的哥斯拉影片都是其中的一个子系列），哈里豪森从此也成为怪兽动画特效的代名词。

动画人生平

雷・哈里豪森

雷・哈里豪森（Ray Harryhausen）被誉为定帧动画之王，模型到了他手上都能活起来。哈里豪森1920年生于洛杉矶，自幼痴迷恐龙和各种奇幻生物。在父母的鼓励下，他开始自制玩偶和模型。木偶戏和电影给了他许多灵感，尤其是《失落的世界》（该片让5岁的哈里豪森大为震撼）和《金刚》（1933）。哈里豪森用木头制作了恐龙和金刚的模型，并试着用16mm摄影机重现在电影院看到的精彩定帧特效。在购入灯光设备和电影摄影机后，哈里豪森的作品也越来越精致。

1938年，哈里豪森遇见了威利斯・欧布莱恩。哈里豪森在米高梅的工作室战战兢兢地向欧布莱恩展示了作品。欧布莱恩议他去上艺术课和解剖课，并告诫他正式拍摄前应该先画出自己想要的场景。哈里豪森听从了他的建议并开始学习电影拍摄技术。

1940年哈里豪森进入乔治・帕尔开设的工作室制作木偶动画。但帕尔自创动画体系限制了哈里豪森的发挥。二战期间，哈里豪森奔赴战场，战后的他用木偶拍摄了一系列童谣动画，并以《鹅妈妈讲故事》（Mother Goose Stories，1946）为名在学校放映。随后哈里豪森开始和欧布莱恩一起合作《巨猩乔杨》，欧布莱恩负责动画设计，哈里豪森则负责大部分的定帧动画。哈里豪森后来又参与了好几个欧布莱恩的电影企划，但没有一部电影真正完成。随后他便开始自立门户，创作属于自己的作品。。

《原子怪兽》（1953）的预算虽有限，但他还是创造出了惊人的特效。这既考验了他的技术，更证明了他的热情。在漫长的职业生涯中，他为许多电影贡献了精彩的特效，如《深海怪物》（It Came From Beneath the Sea，1955）、《辛巴达七航妖岛》（The 7th Voyage of Sinbad，1958）、《杰森王子战群妖》（Jason and the Argonauts，1963）、《辛巴达奇航记》（The Golden Voyage of Sinbad，1973）以及《诸神之战》（Clash of the Titans，1981）。哈里豪森于1984年正式退休，但仍会选择性地参与电影拍摄，如BBC的“与恐龙同行”（Walking with Dinosaurs，1999）系列。2002年，他还协助马克・卡波罗和西莫斯・沃什完成了《龟兔赛跑》（The Tortoise and the Hare）。50年前哈里豪森就开始策划这部短片，但直到现在才得以完成。

1954

英国

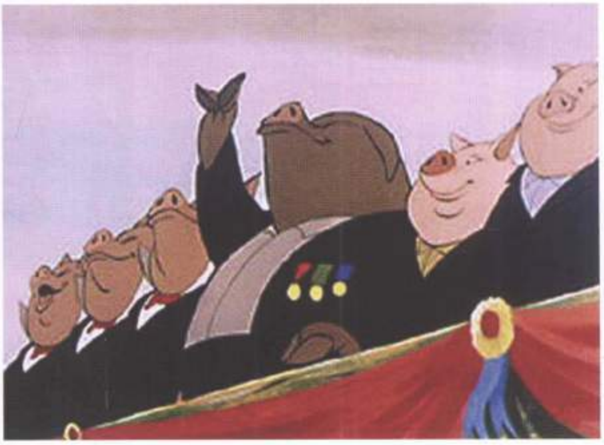
哈拉斯 & 巴切勒工作室 :《动物农场》

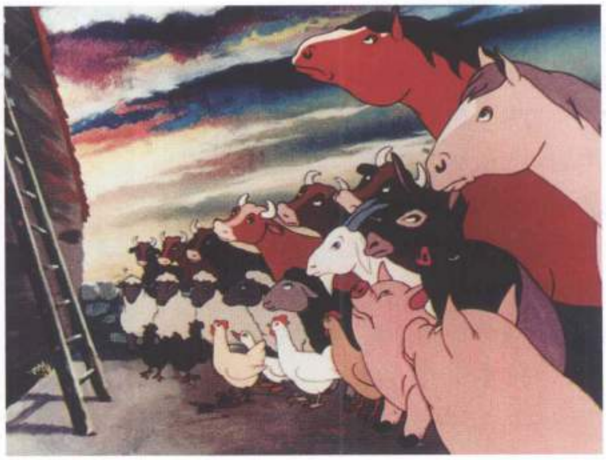
《船舶操纵》也许是英国的首部动画长片，但作为一部军用教育片，只对海军内部发行。而由哈拉斯&巴切勒工作室制作的《动物农场》（Animal Farm）才是第一部公开向公众放映的英国动画长片。

当美国制片人路易斯·德·罗切蒙（Louis de Rochemont）建议约翰·哈拉斯和乔依·巴切勒把乔治·奥威尔（George Orwell）的政治寓言改编成电影时，他们希望这部影片能尽量做到大众化。制作《动物农场》时，工作室选择用更为传统的半现实风格取代了其标志性的现代主义设计，以便使本片能够像迪士尼的作品一样获得更大的市场。增强动物角色的现实感也有助于观众把注意力集中在剧情上，避免因为角色的造型而分神。虽然在动画风格上和迪士尼很接近，但本片实质上仍是一部成人化的内涵影片，抛弃了对可爱造型的一味追求，讲述了一个令人深思的政治寓言。片中对暗色的使用更强调了本片的阴暗主题。

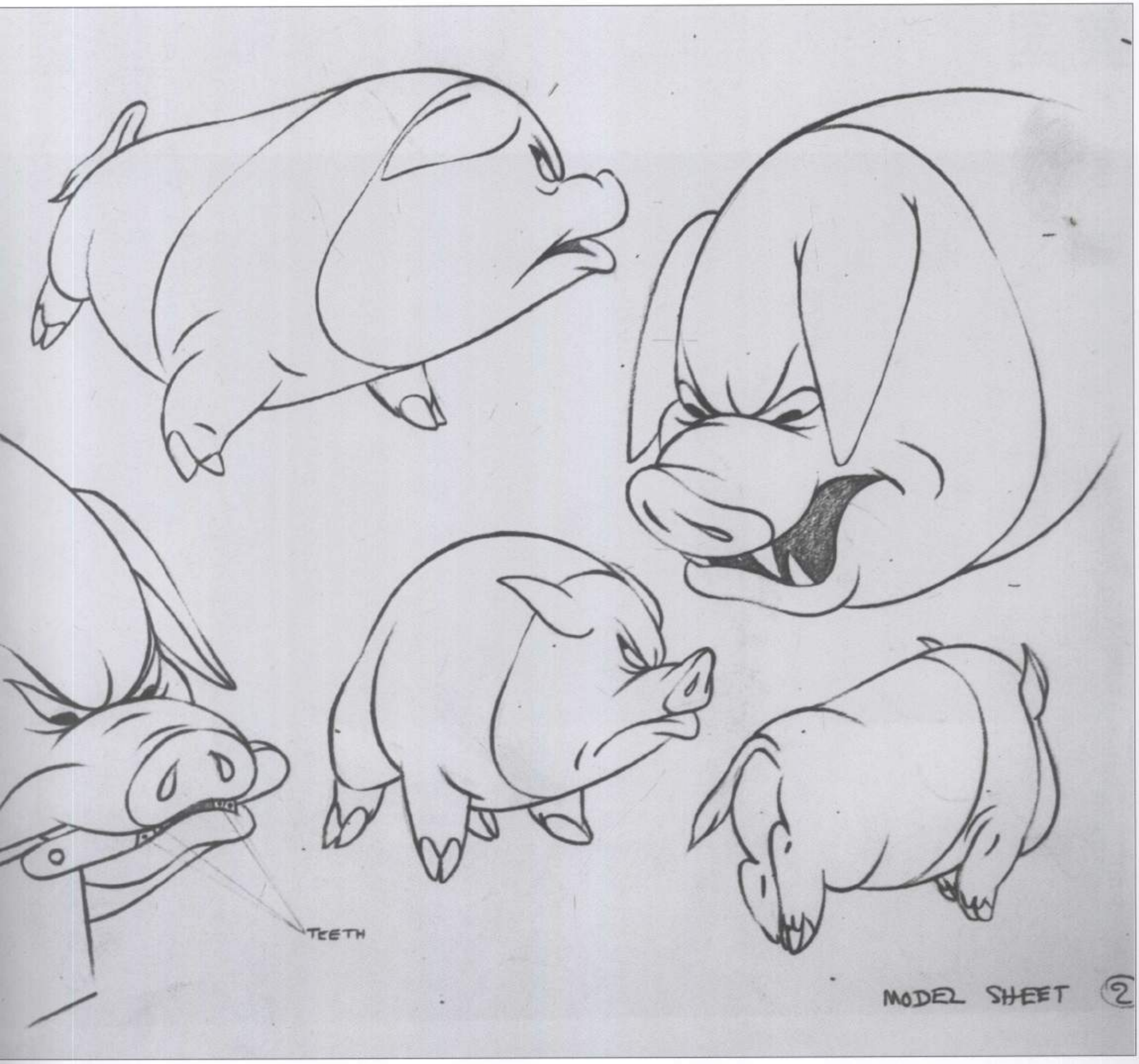
故事讲述在一个农场中，农场主在恶狗的协助下残暴地奴役这农场里的牲口。动物们不堪压迫，最终赶走了农场主并接管了整个农场。他们本想在这里实现所有动物的平等，不料权利腐化的猪群开始实行独裁统治，相比于前农场主的“政权”有过之而无不及。奥威尔的原作以猪群继续高枕无忧结局，但影片则以动物推翻猪的统治，并把农场建立成为一个民主社会收尾。

英国评论界将本片评为年度最佳影片，《纽约时报》则称其为一部旷世杰作。《动物农场》确实有各种名垂青史的理由，至少它是第一部敢于向主流成人观众讲述一个成人故事的影片。



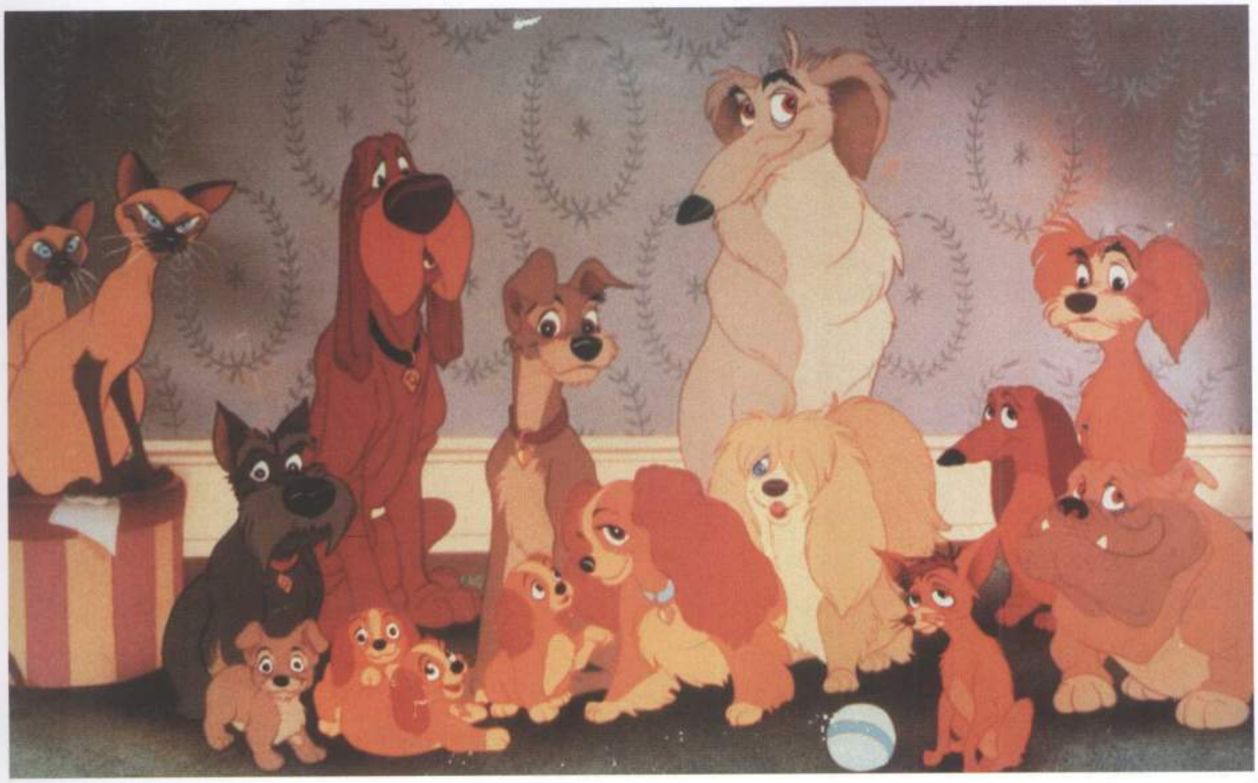


影片的阳光结局虽然招致各种批评，但从商业角度来看确实要比奥威尔的沉重结局更让观众容易接受。约翰·哈拉斯本人也解释说结局的改动是为了回报观众与片中的动物产生的情感共鸣。几十年后，人们才发现这部影片背后另有故事：CIA曾经派人从奥威尔女儿手中买下原作的改编权，并暗地赞助本片进行拍摄。奥威尔在原作中不分左派右派，只表达对集权主义的猛烈抨击，而这些赞助商通过德·罗切蒙之口，唆使制作方改动结局，以便把矛头完全指向共产主义。急于通过动画推动世界和平的哈拉斯和巴切勒显然没有看出其中的端倪。保罗·威尔斯（Paul Wells）和薇薇安·哈拉斯（Vivien Halas）的《哈拉斯&巴切勒卡通》（Halas and Batchelor Cartoons）与卡尔·F. 科恩（Karl F. Cohen）的《冷战时期的宣传动画》（Animated Propoganda During the Cold War）等书中详细披露了这些内幕，作者也通过和本片两位导演的女儿薇薇安·哈拉斯的交谈证实了此事。抛开这些不谈，这个折中版的结局看上去其实还是在反对所有独裁统治，而非仅仅针对共产主义。


TEETH
MODEL SHEET ②

《动物农场》
1954

1955
美国



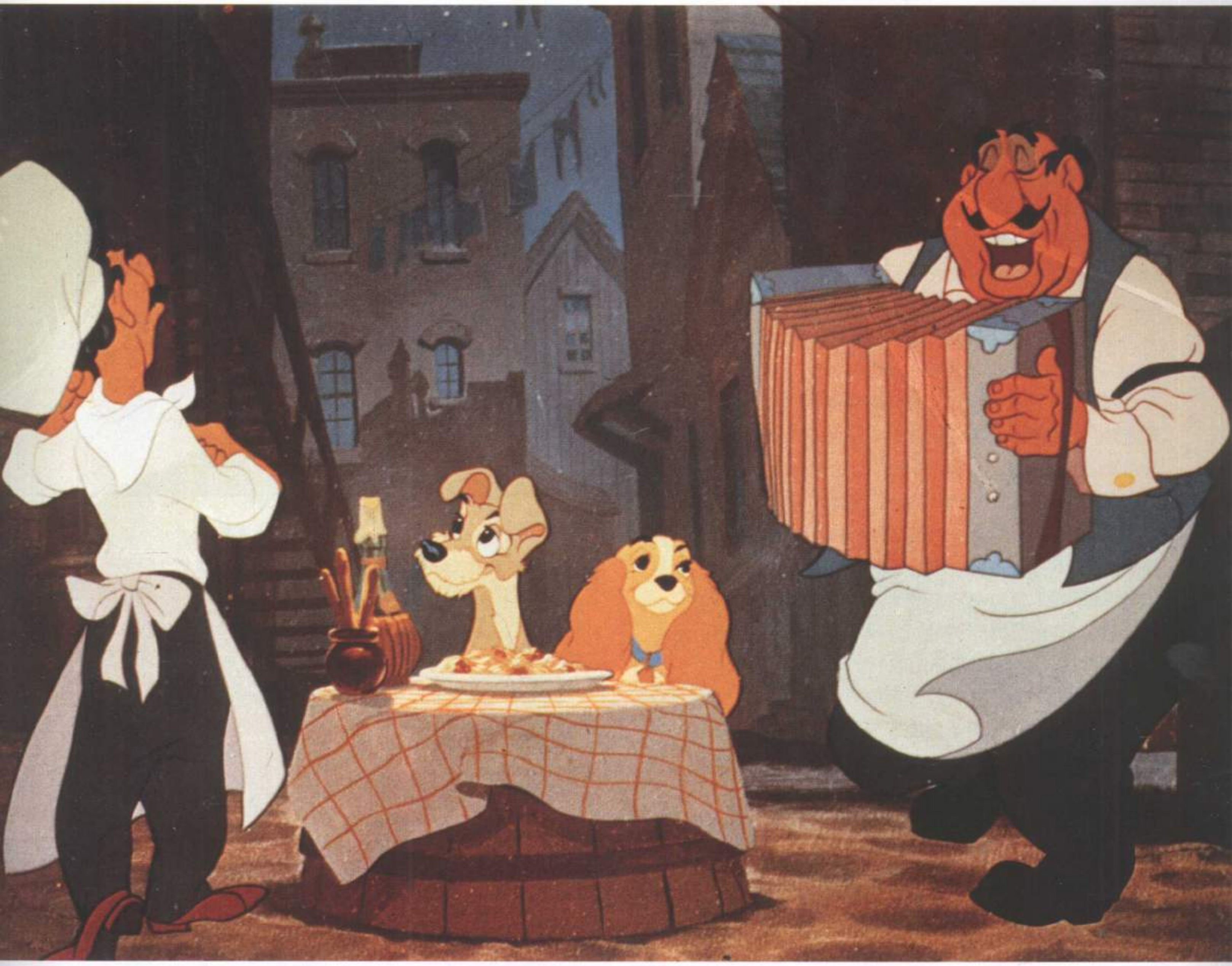
《小姐与流浪汉》
1955

迪士尼：《小姐与流浪汉》

《小姐与流浪汉》（Lady and the Tramp）上映刚一个月，加利福尼亚的迪士尼乐园就开张了，导致本片的风头几乎完全被这个主题公园抢尽。但从现在看来，《小姐与流浪汉》却揭开了迪士尼动画长片的新篇章，也标志着自50年代初以来迪士尼动画质量的一次大提升。片中活灵活现的猫和狗各自有着鲜活的个性和丰富的情感，里面的插曲也令人印象深刻。

本片是迪士尼的第一部宽屏电影，也是迪士尼首部以20世纪的现代城市为背景的动画。本片既有罗密欧与朱丽叶式的温馨爱情故事，也有“流浪汉”和他的狗伙伴们这种暗示现代生活阴暗面的角色，影片中这些元素在一般的儿童动画作品中并不常见。片中的被关在流浪宠物收留站的可怜母狗，和那对受尽宠爱、不可一世的暹罗猫等角色，以及影片中佩吉·李（Peggy Lee）演唱的歌曲都深深地烙在了观众心中。

这一时期的迪士尼已经远不及UPA受评论青睐。尽管在评论界失宠，《小姐与流浪汉》却在票房上大获成功，同时也是自《白雪公主》以来迪士尼赚钱最多的一部动画。本片是迪士尼公司最受欢迎的动画长片之一，可谓老少皆宜，不管时间过去多少年，都无法抹去它的光辉与魅力。



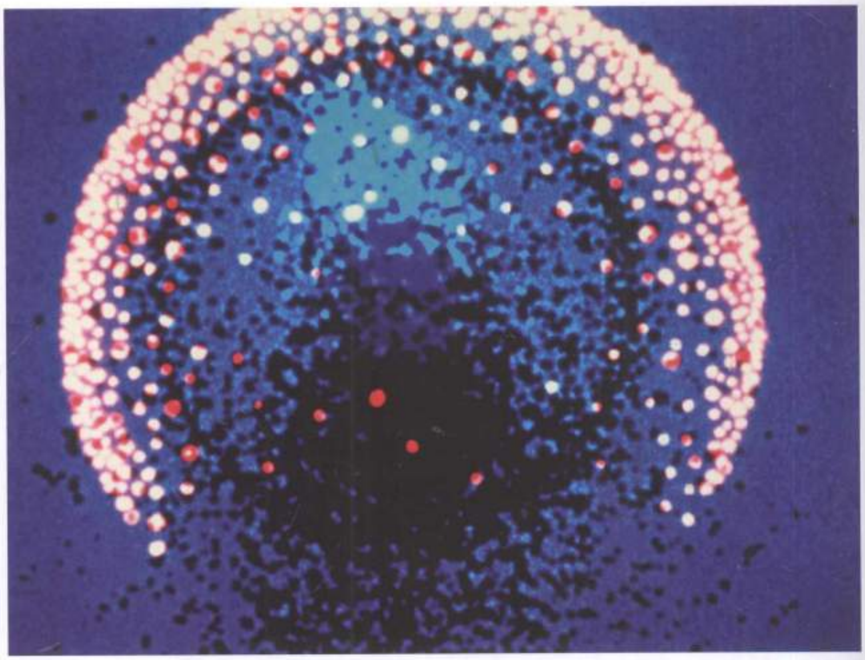
1955

美国

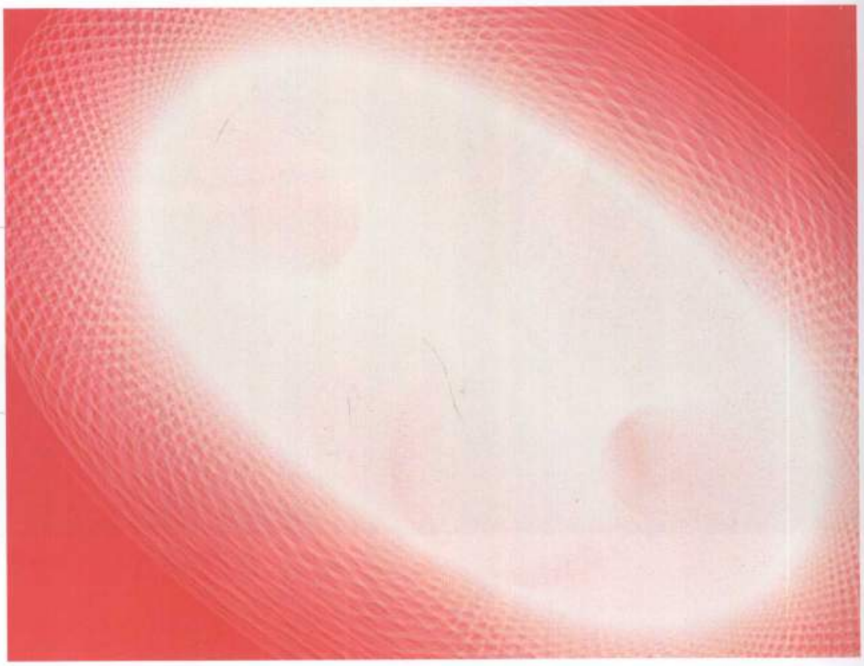
詹姆斯·怀特尼：《冥想图》

詹姆斯·怀特尼（James Whitney）年轻时曾学习过绘画并周游英国。之后他回到洛杉矶的老家，并于1940年开始拍摄抽象电影。他始终坚持和他的哥哥约翰合作拍摄电影，而这些影片制作过程也往往艰难而漫长，有些甚至耗时达5年之久。兄弟俩完成的第一部作品是《二十四首变奏曲》（Twenty-Four Variations on an Original Theme，1924），这是一部在8mm胶片上拍摄的20分钟短片。随后他们又拍摄了极具突破性的《五部电影演练》（Five Film Exercises，1943—1944），在该片中两人通过巧妙地改变滤光的形式创造出了抽象电影史上最具影响力、最令人难忘的场景。1946年，詹姆斯和约翰在旧金山的首届“电影中的艺术”展映会上展示了自己的部分作品。此后，詹姆斯的兴趣开始向禅修、心理学、量子物理等方向转变，他通过隐居投身这些学科的研究，而他的作品也逐渐往精神层面发展。

1955年，詹姆斯·怀特尼完成了《冥想图》（Yantra），这部作品被许多人认为是他的最高杰作。本片耗时5年时间紧锣密鼓的工作才最终完成，詹姆斯通过在卡片上穿孔打出精准的图案，并透过这些小孔进行着色，然后通过旋转卡片继续绘制丰富多彩、千变万化的复杂图案。詹姆斯最初考虑要把《冥想图》做成一部默片，但后来还是添加了音轨——由电子音乐家赫尼克·巴丁（Henik Bading）创作的《该隐与亚伯》（Cain and Abel）。有声版于1957年在旧金山莫里森天文馆举办的漩涡音乐会上放映。



《冥想图》，1955



《宝石》，1966

在哥哥约翰制作的原始模拟计算机的帮助下，詹姆斯后来又推出了续作《宝石》（Lapis，1966）。这部带有强烈催眠效果的影片虽然在复杂性和冲击力上超过前作，但却只花了2年时间便制作完成。超前的计算机技术帮助摄像机进行移动，使镜头能够拍摄到更精准、更复杂的点状图。

詹姆斯·怀特尼在每部影片之间都有漫长的休整时间，他习惯利用这些时间对自己的作品进行策划和研究，同时感受四季的更替。詹姆斯·怀特尼于1982年去世，在他去世前一共只完成了五部电影。他的最后一部影片被分成了四段：第一段名为《重生》（Dwija，1973），代表火焰，然后是《无名》（Wu Ming，1977）代表水，《理》（Li，代表土）和《亢镜像》（Kang Jing Xiang，代表空气）则是在他去世后由其他人代替完成，其中还包括他的侄子马克·怀特尼（Mark Whitney）。这些后期的作品被誉为怀特尼最后的杰作，他留给抽象动画界的遗产虽然为数不多，但却充满力量感、神秘感和原创精神。

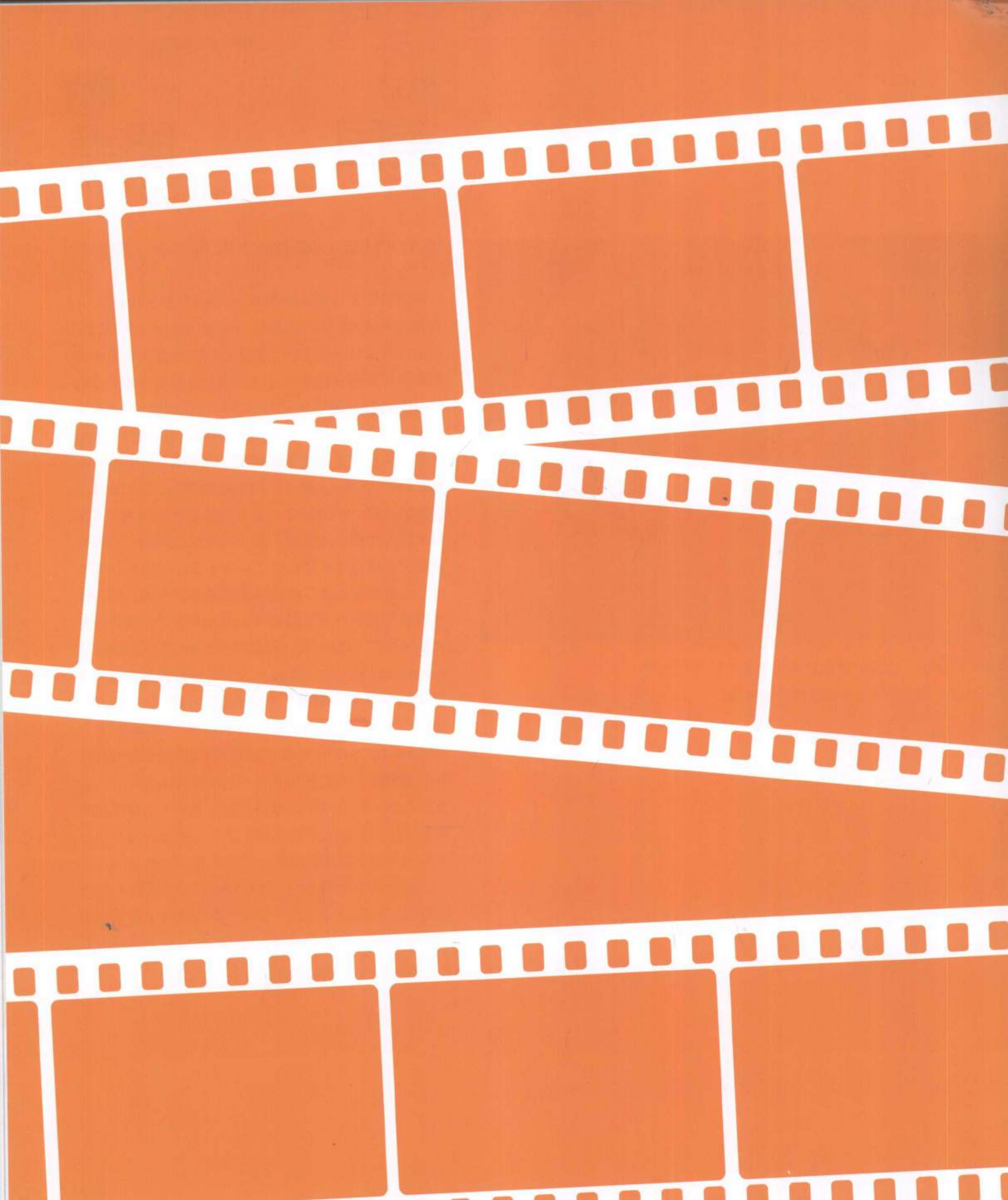
1955

美国

索尔·巴斯：《金臂人》片头

继约翰·哈伯利为影片《四张海报》（1952）拍摄片中动画后，美国设计师索尔·巴斯（Saul Bass）紧跟UPA的图示式动画风潮，开始为真人电影制作高度风格化的片头。在为奥托·普雷明格（Otto Preminger）的《卡门琼斯》（Carmen Jones，1954）制作完片头后，巴斯又为普雷明格的另一部经典作品——讲述瘾君子故事的《金臂人》（The Man with the Golden Arm）拍摄了电影片头。这个片头是图形设计的一个里程碑，它用极其简单的叙述方式展现出片头字幕，光是这一段片头就足以成为一部高度风格化的独立短片。

《金臂人》片头的成功令巴斯名声大噪，随后他又制作了更多片头，包括《七年之痒》（The Seven Year Itch，1955）和《环游地球八十天》（Around the World in Eighty Days，1956）。他最著名的作品应该是和阿尔弗雷德·希区柯克合作的经典影片，如《迷魂记》（Vertigo，1958）、《西北偏北》（North by Northwest，1959）和《惊魂记》（Psycho，1960）。



1958–1985

电视时代

随着影院动画逐渐丧失商业活力，动画的黄金时代也在60年代初宣告结束。造成这一现象的重要原因是美国法律对“卖片花”的明令禁止，这意味着电影制片人再也不能把电影正片和动画短片捆绑后强卖给电影院。如此一来，短片就只能单独销售，电影院老板便乘机疯狂压价，把动画短片逼上绝路。现在的电影院老板们更青睐用双片连映来提高票房利润，而此时的电视早已把廉价的大众娱乐节目带进了千家万户，电影院希望能用这种方法和这个新对手一较高下。

电视的兴起虽然霸占了影院短片的市场，但同时也为电视动画广告和动画剧集提供了一片崭新的沃土。电视台对廉价动画节目的大量需求迫使动画不断降低预算，并掀起了一股有限动画狂潮，即通过静止的画面和活动的部分区域（如在单独图层上的活动嘴巴）来表现动画，并频繁重复使用动画场景。UPA等公司的极简风格设计被汉纳—巴贝拉公司（Hanna-Barbera）等动画界领军人物用来制造快捷动画，这也直接导致电视动画质量在接下来30年中严重下滑。由于进电影院的观众越来越少，动画长片的预算也被压至极限，但动画广告的预算却与日俱增，因为这些世界性品牌都希望借动画来创作新奇的创意和抢眼的设计。

1958

美国

汉纳—巴贝拉：《哈克狗》及其他电视动画剧集

1957年米高梅公司关闭旗下动画部后，曾执导过著名的“猫和老鼠”系列的约瑟夫·巴贝拉和威廉·汉纳联手创办了自己的制作公司。他们之前已经为乔治·西德尼（George Sidney）导演的《翠凤艳曲》（Anchors Aweigh，1945）制作了插入动画，西德尼后来也资助两人建立新公司，希望能在电视这一全新媒体平台上继续创作动画。眼见第一部电视动画《十字军兔子》（Crusader Rabbit）反响不错，两人紧随其后拍摄了《拉夫与雷迪》（The Ruff & Reddy Show，1957）。两人在米高梅期间就曾提出过该剧的制作计划，但遭到否决。一年后他们又凭借《哈克狗》（The Huckleberry Hound Show）蜚声业界。本剧的主角哈克狗（道斯·巴特勒[Daws Butler]配音）是一个典型的乡巴佬角色，喜欢慢条斯理拖着腔说话，带着一股美国南方口音。“哈克狗”系列还包括其他两部子剧集，但哈克狗无疑是最大的明星，并在全美乃至世界都有着大批的狂热粉丝。该剧主要讲述哈克狗所从事的各种工作，哈克狗则经常性的在片中和观众对话，戏谑地评论自己经历的各种冒险。

汉纳—巴贝拉公司借鉴了UPA工作室简约的有限动画制作方式，但却舍弃了UPA桀骜的风格。公司逐渐成长为一个主宰电视动画界数十载的动画工厂。这些动画剧集的制作预算和他们之前在米高梅制作的短片的平均费用相比简直微不足道，华纳的动画神人查克·琼斯形容汉纳—巴贝拉低劣的动画作品为“带图示的广播”。

《哈克狗》之后，汉纳—巴贝拉制作公司创作了更多热门剧集。只要是那个年代生人，一听到那些耳熟能详的主题曲，马上就能反映出是什么动画。《瑜伽熊》（Yogi Bear）原本是《哈克狗》的一个伴生剧，但很快这只自作聪明的熊和他的小跟班布布（Boo Boo）一起也成了当红巨星。这个系列甚至还推出了一部动画长片《你好，瑜伽熊》（Hey There, It's Yogi Bear，1964）。

汉纳—巴贝拉的《摩登原始人》（The Flintstones，1960—1966）是史上第一部动画情景喜剧，同时也是美国唯一一部在黄金时段而非儿童节目时段成功播出的动画。这一纪录直到30年后才被《辛普森一家》打破。公司制作的另外一部以太空时代为背景的情景喜剧动画《摩登家族》（The Jetsons）也成绩不俗。

60年代末，汉纳—巴贝拉公司推出了更多人气作品，如《史酷比》（Scooby Doo）、《怪车大赛》（Wacky Races）以及真人/动画剧集《裂香蕉和他的朋友们》（The Banana Splits and Friends Show）。这还只是汉纳—巴贝拉公司热门动画的冰山一角。虽然作品都基于廉价的有限动画，但汉纳—巴贝拉总能凭借出色的剧本、鲜明的角色和朗朗上口的主题曲保持作品的娱乐性和观赏性，使每部作品都带上泡泡糖流行文化式的新鲜感和多样化口味。

1958
美国

罗伯特·布里尔：《散步的人和狗》

50年代，一场名为“垮掉一代”的艺术运动轰轰烈烈地展开。这些人推崇自由形式的表现主义和意识流式的散文诗歌，杰克·凯鲁亚克（Jack Kerouac）和艾伦·金斯伯格（Allen Ginsberg）等作家的作品在这一时期都极为盛行。这一时期的一些动画师也受到了这类风格的影响，同时这些艺术家也和“垮掉派”们有着各种联系，他们的作品也颇得“垮掉派”的认同。“地下艺术”一词也是在这一时期开始流行，顾名思义，反主流文化观众常常是在香烟弥漫的黑暗地下室中欣赏这些艺术——这种地下文化完全隐藏在主流生活之下。

罗伯特·布里尔（Robert Breer）与其说是一位电影人，不如说是一位视觉艺术家。他的大部分时间都扑在雕塑和绘画上，同时又很推崇曼雷（Man Ray）把电影当作一种艺术媒介的做法。受先锋运动、垮掉派诗歌、爵士文化以及新表演艺术的影响，布里尔把这些艺术形式全都融进了自己的作品中，使他的动画也能在美术馆中进行展览。50年代中期，布里尔开始通过在档案卡上速写各种毫无关联的图画制作自由形式的动画，他的早期作品还引起了金斯伯格等知名垮掉派作家的注意。布里尔的短片《散步的人和狗》（A Man With His Dog Out For Air）展现了散步中遇到的各种简单事物，这些物体都由凌厉而随性的象征性线条来表现，如云朵、鸟群、房子等等，然后我们才看到所有这些视觉的接收者：一个人和他的狗。这部短片拒绝对情节的分析，只庆贺生活的简单欢愉。布里尔有着长达50年的电影制作生涯，期间他经历了各种新风格的影响和转变，并从一名垮掉派艺术家转变成一名先锋动画巨人。

1958
美国/匈牙利

乔治·帕尔：《拇指汤姆》

此时的乔治·帕尔已经成为一名好莱坞真人电影导演，并运用他在特效方面的天赋制作了这部精彩的电影版格林童话《拇指汤姆》（tom thumb，片名的英文首字母故意用小写以表现拇指汤姆之“小”）。他在片中融合了巨型道具、叠印和大量玩具的静帧动画。作为一部儿童电影经典，《拇指汤姆》似乎被许多人淡忘，但影片中干净利落的特效和电影本身直到今天仍可称为一部杰作。片中的动画由华裔道具师江华（Wah Chang，音译）和吉因·沃伦（Gene Warren）负责，江华同时也是“星际迷航”（Star Trek）系列的设计师，现在的翻盖手机就是基于他当年为该剧设计的通讯器。《拇指汤姆》还荣获1959年奥斯卡最佳特效奖。

1958

捷克

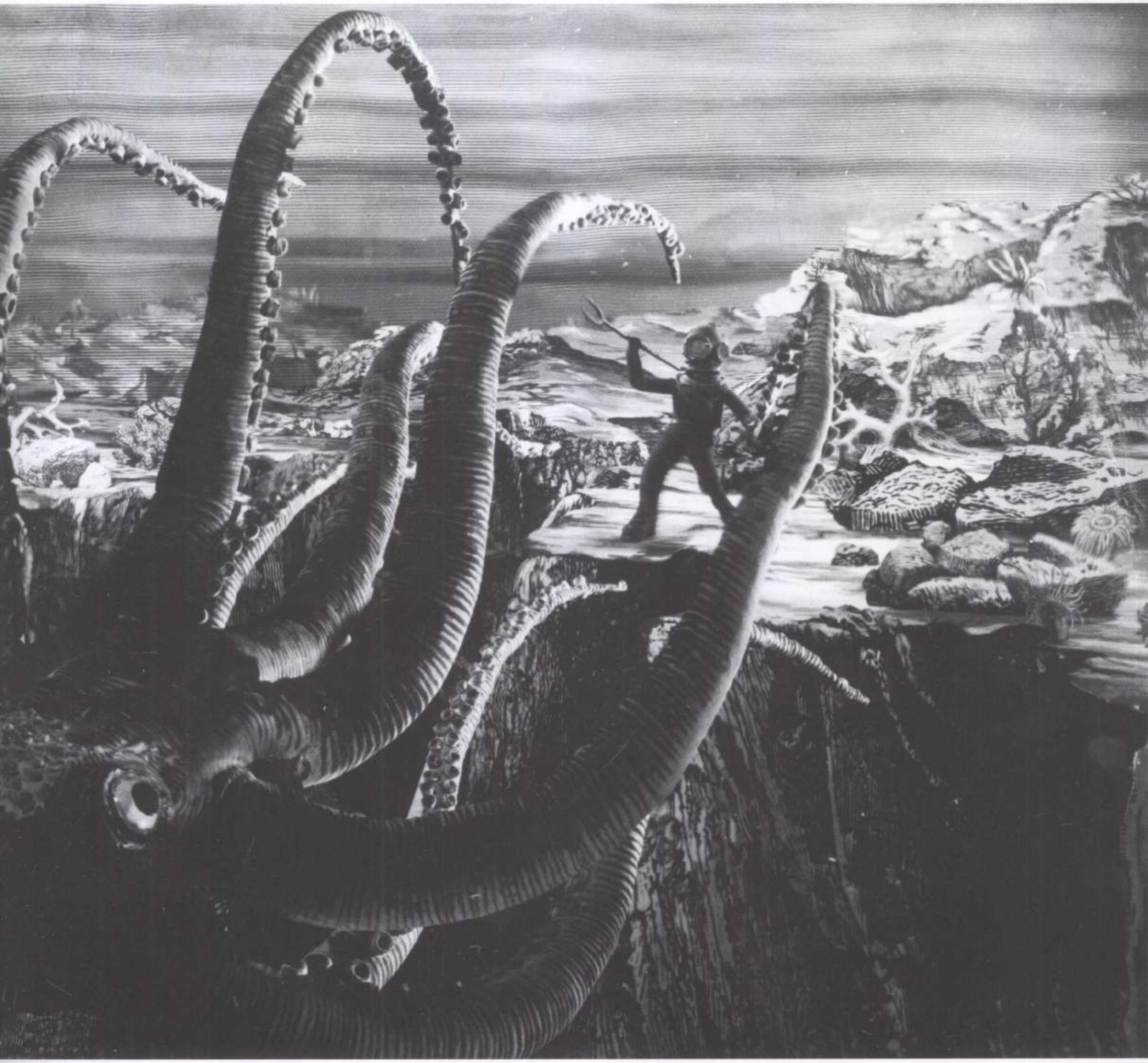
卡尔·齐曼：《儒勒·凡尔纳的奇妙世界》

有着“东欧的雷·哈里豪森”之称的卡尔·齐曼（Karel Zeman）创作了许多风格独特的电影作品，这些影片在风格化的布景下将静帧动画生物和真人演员相结合，创造了一个又一个丰富多彩、充满想象力的奇妙世界。

卡尔·齐曼1910年生于波西米亚（现捷克共和国），早年曾当过橱窗设计师和海报设计师，并在商业学校上过学。带着年轻时对捷克木偶剧院的浓厚兴趣，齐曼来到巴黎学习广告艺术并进入广告行业工作。他回到家乡后仍然继续制作广告，直到后来得到一份在动画工作室的工作才开始投身动画。齐曼和工作室的老板荷米娜·泰洛娃（Hermina Tyrlova）合作了影片《圣诞梦》（Vánocní sen，1946）。本片荣获戛纳电影节最佳动画电影奖。1949年，齐曼创作了令人叹为观止的《灵感》（Inspirace）。在本片中他利用玻璃微缩模型和布景创造出了一个奇特的静帧世界以及各种液态人物。在制作完一系列以“布洛寇克先生”（Mr. Prokouk）为主角的喜剧短片后，齐曼于1950年拍摄了他的第一部动画长片《拉夫拉国王》（Král Lávra），紧随其后的是他的第一部真人动画电影《历史之旅》（Cesta do praveku），齐曼本人后来也因为这一类真人加动画的电影而闻名于世。但真正为卡尔·齐曼带来国际声誉的是他接下来的影片：《儒勒·凡尔纳的奇妙世界》（Vynález zkázy）。本片被认为是齐曼的最高杰作。电影改编自儒勒·凡尔纳（Jules Vernes）的小说《面对旗帜》（Face au drapeau），影片在设计上则有意向1896年的原版书中爱德华·里奥（Edward Riou）等艺术家创作的插图致敬。片中的布景和环境充满维多利亚时期的插图风格，给人感觉像是在看那个年代的纸板玩偶剧场，只不过本片中多了真人演员的表演。作为60年代电视中的热门影片，《儒勒·凡尔纳的奇妙世界》在现在已经很难看到了，本片和齐曼的其他优秀作品一样，在这个年代遭到无情的忽视。

继本片之后，齐曼又拍摄了《彗星之旅》（Na komete，1970）等多部改编自儒勒·凡尔纳小说的作品，以及荒诞幻想题材的《吹牛大王历险记》（Baron Prasil）。后者对特瑞·吉列姆（Terry Gilliam）拍摄的同名电影有着不小的影响，而齐曼的许多作品确实影响了吉列姆的影片风格。齐曼后期的作品包括一部辛巴达版的《一千零一夜》（Pohádky tisíce a jedné noci，1974）和讲述真爱如何战胜邪恶的奇幻片《卡拉巴特：魔法师的学徒》（Krabat: The Sorcerer's Apprentice，1977）。

《儒勒·凡尔纳的奇妙世界》
1958



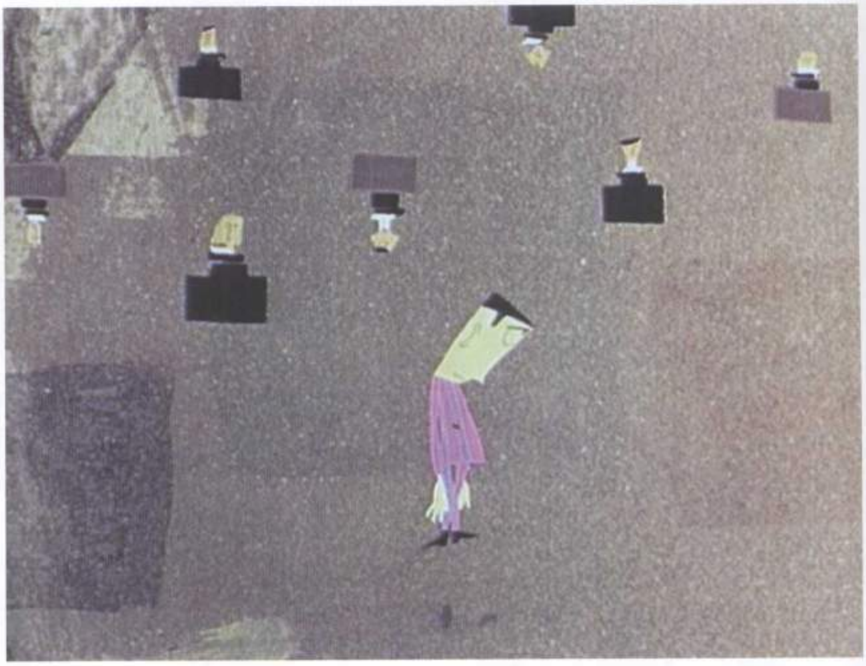
1958
克罗地亚

萨格勒布电影公司：《孤独》

1956年，彩虹电影工作室（Duga Film）的创始人在萨格勒布电影公司内部重组工作室，并在UPA的影响下继续制作风格化的有限动画。继第一部作品《顽皮的机器人》（Nestasni Robot，1956）在普拉电影节上获奖后，他们1958年的动画《孤独》（Samac）又在权威的威尼斯电影节上获奖并引起广泛关注。

这部受到当代图形设计风格影响的短片从头至尾没有一句对白。影片讲述一个孤独的小职员白天被围在一群女同事中工作，夜晚则忍受着梦境的折磨。对白的空缺与梦魇式的奇特场景让本片可以自由表达抽象情感，而不用局限在剧情上。《孤独》的导演是编剧、影评人兼真人电影导演伏特洛斯拉夫·米米加（Vatroslav Mimica）。

本片令萨格勒布电影工作室名声大噪，同时也掀起了一股存在主义电影浪潮，质疑和评判人类的生存现状。工作室积极鼓励自由和实验精神，米米加、杜桑·武科蒂奇（Dusan Vukotic）、弗拉基米尔·克里斯特（Vladimir Kristl）等导演经常互换角色，在彼此的作品中充当编剧、导演或是设计。



《孤独》
1958

动画公司简介

萨格勒布电影公司

和美国的UPA工作室一样，萨格勒布电影公司动画部也善于利用现代主义风格和有限动画创作先锋作品。而萨格勒布电影公司的原创作画和动画方式也催生了多部品质非凡而又颇具影响力的动画。

来自讽刺漫画杂志《克雷姆》（Kerempuh）的漫画家们共同成立了彩虹电影工作室，并于1951年推出了克罗地亚的第一部动画《隆重会议》（Veliki miting，1951）。可惜彩虹电影只运营了短短1年就于1952年被当局政府拆除，理由是动画在经济困难时期是多余的奢侈品。

克罗地亚电影人工会于1953年成立萨格勒布电影公司。公司以制作电影长片、短片和纪录片为主。1956年，杜桑·武科蒂奇、尼克拉·克斯特拉克（Nikola Kostelac）和其他原彩虹电影的成员在工作室内组建了一个动画分部，以制作与众不同的实验性质动画为目标。除了原彩虹电影的员工外，工作室还吸引了大批有才华的新人，如伏特洛斯拉夫·米米加、布兰克·拉尼托维奇（Branko Ranitovic）、帕瓦奥·斯托特（Pavao Stalter）、扎古丁·弗纳克（Dragutin Vunak）、涅德吉克·扎格奇（Nedeljko Dragic）、安德·扎尼诺维奇（Ante Zaninovic）、贞克·贾斯帕洛维奇（Zdenko Gasparovic）、米兰·布拉泽科维奇（Milan Blazekovic）、左尼米尔·隆卡里奇（Zvonimir Loncaric）、斯拉克·帕夫利尼奇（Zlatko Pavlinic）以及后来的约斯科·马卢斯奇（Josko Marusic）和克利斯米尔·吉莫尼奇（Kresimir Zimonic）。

1948年，南斯拉夫（现克罗地亚）逐渐摆脱斯大林主义，这意味着萨格勒布电影公司的动画师们比在东欧其他国家的同行们有着更大的自由创作空间。他们不需要拘泥于苏联现实主义风格，审查制度也更为宽松。在工作室中，每个动画师都可以自由展示自己的风格。在这种环境下创作出的作品为他们赢得了国际的赞誉。1961年，由武科蒂奇导演的《替代品》（Surogat）获奥斯卡最佳动画短片奖，这也是奥斯卡首次将这个奖项颁给美国以外的工作室（详见第185页）。其他萨格勒布电影的知名作品包括恐怖短片《红死病的假面舞会》（Maska Crvene Smrti，1969）和梦幻离奇的《情色东欧》（Satiemania）（详见第211页和237页）。

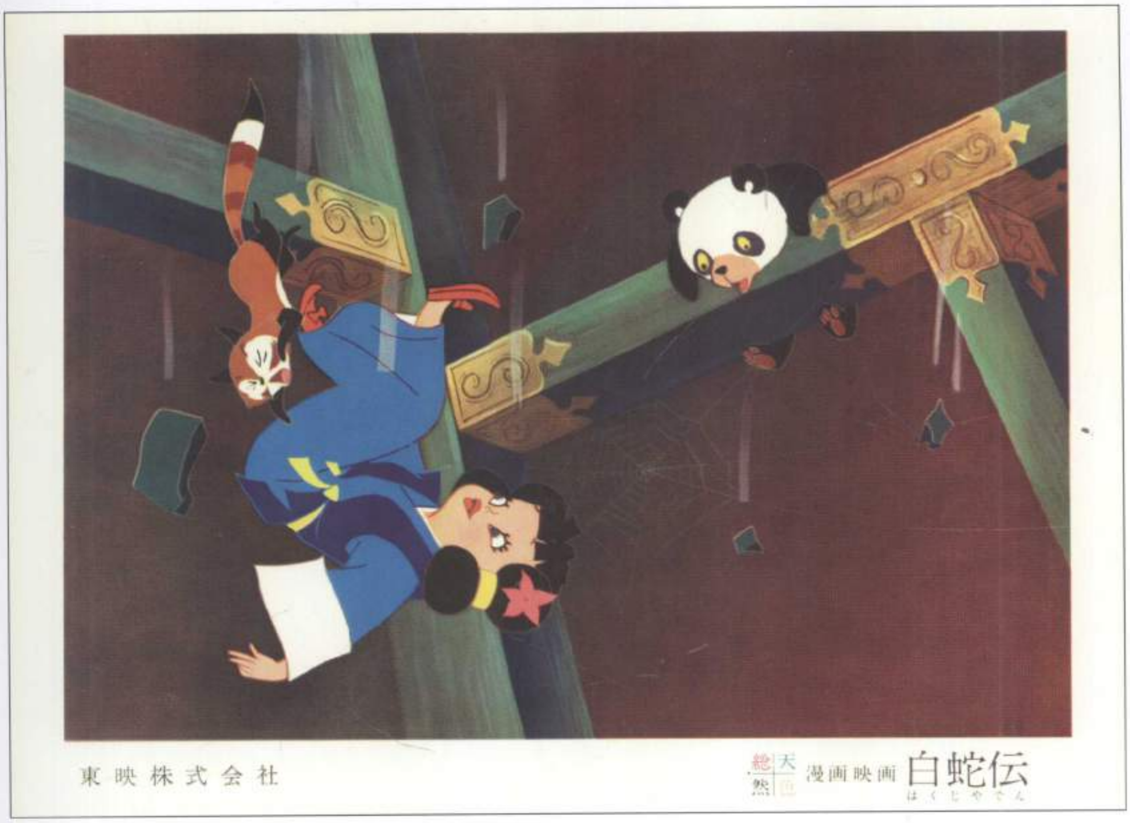
工作室也拍摄了许多商业化作品，如讲述古怪发明家故事的电视动画剧集《巴塔扎尔教授》（Professor Balthazar，详见第202页），这部热门剧集从1967年一直播放到1977年，在世界范围内也拥有大批的观众。

1991年，由于共产党政权的垮台，萨格勒布电影公司和其他东欧动画工作室一道被卷入各种政治、社会、经济动荡之中。但在克罗地亚共和国和萨格勒布市的支持下，公司仍然坚持拍摄了多部动画长片。

类似漫画书、图形设计、讽刺漫画等视觉艺术一直都很受萨格勒布电影公司的推崇。1972年，公司在萨格勒布市组织举办了第一届国际动画电影节。从首届开办起直到1990年，每一届萨格勒布国际动画电影节都有萨格勒布电影公司的参与。如今萨格勒布国际动画电影节已经成为一项年度盛会，同时也是动画产业最重要的庆典之一。萨格勒布国际动画电影节不仅吸引着来自世界各地的动画大师，同时也欢迎各种独立电影。动画电影节逢单的年份以动画长片为主角，而逢双的年份则是以短片为主。

1958

日本


東映株式会社
総天然色
漫画映画
白蛇伝
はくじゃでん

《白蛇传》
1958

薮下泰司：《白蛇传》

薮下泰司导演的《白蛇传》是日本第一部彩色动画长片，这部影片标志着日本现代动画产业的成功起步。该片的制作方——东映动画公司长期制作改编自古代传说和科幻故事的动画长片，这一做法很快被其他公司效仿。这些长片的制作时间往往短于西方动画，且影片更多地基于华丽的特效而非角色动画。这种动画风格也成为后来我们熟知的日式动漫的根基。但事实上，《白蛇传》中出现了大段歌曲和许多造型可爱的动物角色，从这点来看该片还是和西方动画非常相像。

《白蛇传》改编自中国神话，讲述了少男与化身为美丽少女的蛇精相爱，但不久少男被恶僧所杀，蛇精又不顾一切把少男救活。影片在日本国内外均反响热烈，并在当年威尼斯儿童电影节上获奖。《白蛇传》在美国上映时更名为《熊猫与魔蛇》。本片对年轻时的宫崎骏也很有很大影响。

1959

美国

迪士尼：《睡美人》

《睡美人》（Sleeping Beauty）标志着迪士尼制作动画长片野心的回归。迪士尼不仅在本片上投下血本，更赌上了公司作为业界动画大师的荣耀。他希望用带有现代感的设计来回应“迪士尼的动画已经落伍了”的质疑。和4年前的《小姐与流浪汉》一样，《睡美人》也使用到了宽屏拍摄技术，这也使本片的制作难度重重。他们需要更宽的舞台来放置更多的角色，还需要更长的背景图与赛璐璐片。本片的制作耗时10年，是迪士尼制作时间最长的一部动画长片，更是当之无愧一部水准之作。片中展现了美轮美奂的设计，风格上也更趋图形化、棱角化，相比之前的作品显得更前卫。宽帧的使用也意味着本片在细节处理上更加丰富。现在的迪士尼已经不再一味追求真实感，而是力图使本片设计看上去像活动的插图。动画师还特意从中世纪的挂毯上寻找平面设计和颜色搭配的灵感。迪士尼公司的肯·安德森（Ken Anderson）担任本片的制作设计，但大部分的设计工作和背景绘制都是由艾文德·伊尔勒（Eyvind Earle）完成。

本片带立体声效的音乐改编自柴可夫斯基的芭蕾舞剧《睡美人》，奥罗拉公主（Princess Aurora）的名字也是从这部舞剧中借用的。而公主隐居时所用的化名布莱尔·罗斯（Briar Rose）才是格林兄弟童话原作中睡美人的真名。公主的追求者菲利普王子（Prince Phillip）的名字则来自于爱丁堡亲王、英女皇伊利莎白二世的丈夫之名。

《睡美人》现在已被公认为迪士尼最精致、最出色的一部电影，但在当年，本片却遭受了评论的冷眼。评论把本片和《白雪公主》、《灰姑娘》作比较，认为它与迪士尼早期细腻动人的作品比起来，情节发展缓慢，感情又不够真挚（转描角色再一次没有派上任何用场）。本片也是迪士尼当年投资最大的动画长片，耗资达六百万美元，加上在主题公园上的巨额支出，华特·迪士尼差点又把自己的公司搞破产。好在影片最后还是赚到了钱，但也成为迪士尼在世时最后一部鸿篇巨制。

1959

美国

约翰·怀特尼：《迷魂记》片头

经过早年的一些电影试验后（如通过自制的望远镜拍摄日食），约翰·怀特尼和弟弟詹姆斯开始合伙创作抽象电影，并开发出通过卡片穿孔创作复杂的动画图案的技术。1959年，在和设计师索尔·巴斯的合作中，约翰·怀特尼使用他的“机械”动画技术为阿尔弗雷德·希区柯克的经典影片《迷魂记》制作了片头。他利用多余的防空制导硬件自制了一台模拟计算机，并创作出片头符号化的螺旋状图像。怀特尼是在二战期间做高速导弹摄影时意识到这项技术在电影制作上的巨大潜力。

1959

美国

约翰·哈伯利 & 菲丝·哈伯利：《月光鸟》

离开UPA后，约翰·哈伯利在洛杉矶成立了一家广告工作室。1955年，他和妻子兼合作伙伴菲丝·哈伯利（Faith Hubley）一起迁居纽约，并开始践行他们的婚誓——每年制作一部独立电影。两人合作的短片《月光鸟》（Moonbird）由古根海姆博物馆赞助拍摄，影片则是基于两人的小孩马克和雷嬉闹时随口编的故事。本片的音轨是用磁带录下的两个小孩子玩耍时的戏语，通过剪辑成为一个情节松散、异想天开的寻找月光鸟的故事。

和之前的《*的大冒险》（The Adventures of an *，1957）一样，《月光鸟》也带有明显的抽象主义、表现主义倾向。哈伯利夫妇在本片中使用到了各种实验动画技术，如利用双重曝光制作图层上方的图像，并用半曝光的方式拍摄各图层，使图层变成半透明状。其他的技术还包括使用蜡笔和黑墨水为图像上色，因为蜡和墨水不相融，使画面呈现出一种野性而懒散的感觉，恰好符合片中孩子们想象出来的神奇世界。《月光鸟》得到全世界评论的一致赞誉，并荣获当年的奥斯卡最佳动画短片奖。哈伯利夫妇作品众多且频频获奖，但《月光鸟》一直都是两人最受欢迎的一部作品，也是最伟大的独立动画短片之一。

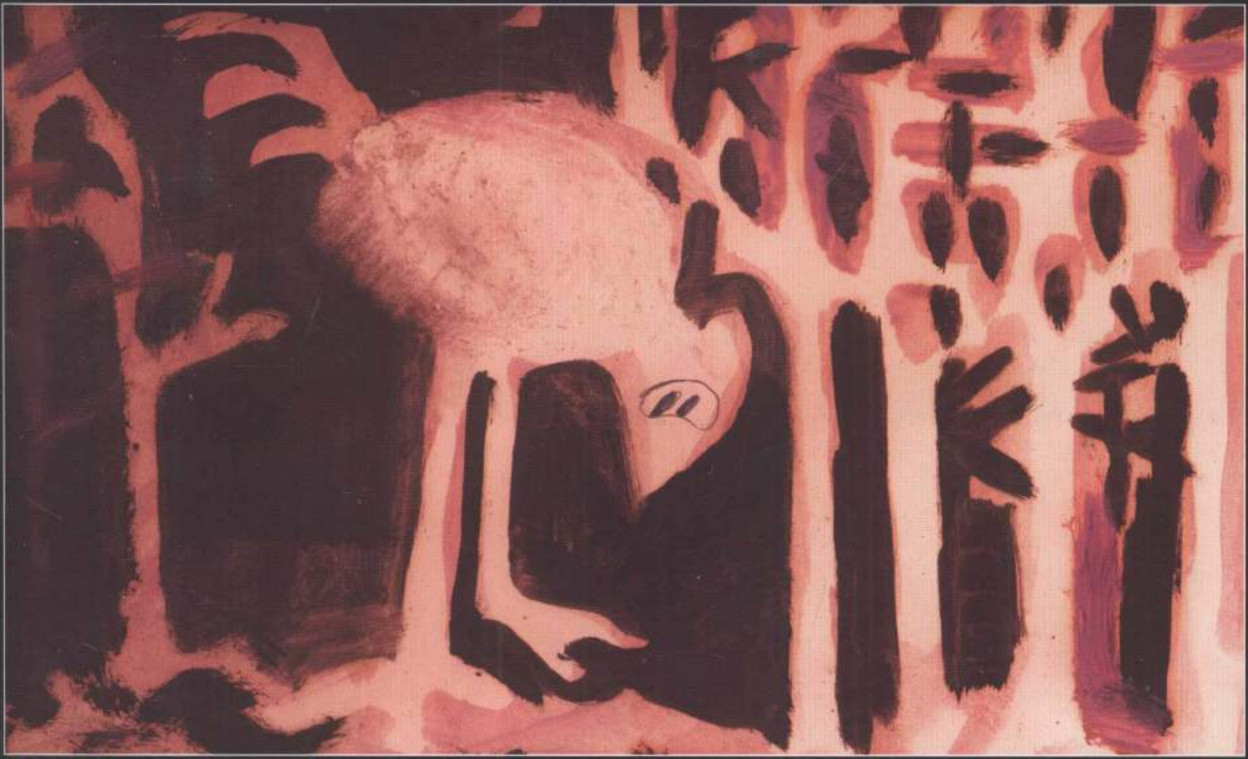
动画人生平

约翰·哈伯利 & 菲丝·哈伯利

约翰・哈伯利1914年出生在纽约的一个英国艺术家庭。他于30年代来到洛杉矶，住进了有钱的伯父家。哈伯利的伯父供他读书，但两人的关系一直不好。据报道，哈伯利创作的著名卡通形象马古先生就是以他的伯父为原型。大学毕业后，哈伯利进入华特・迪士尼工作室，在那里担任背景设计师。当时的迪士尼工作室正处于巅峰时期：充满活力，积极学习，并在努力做强做大。虽然参加了1941年的动画师大罢工，但谈起当年的迪士尼工作室，哈伯利仍表现的非常怀念和欣赏。哈伯利参与了《白雪公主》、《木偶奇遇记》、《小飞象》、《小鹿斑比》、《幻想曲》等多部迪士尼经典的制作，同时他也逐渐感觉到周围许多同事和他一样，对公司在动画风格上日益严格的控制和对商业利益的一味追求越来越反感。哈伯利在1941年罢工期间离开迪士尼并应征入伍。后来他又加入了UPA，并于1944年参与制作了为罗斯福竞选拍摄的动画《竞选热潮》。

菲丝・埃利奥特（Faith Elliott）是在环境恶劣的纽约市中心西部长大，外界对她的过去知之甚少，但可以肯定的是她的童年并不愉快。1942年，18岁的埃利奥特来到洛杉矶。她在哥伦比亚电影公司从事过各种工作，如通信员、声音编辑、场记、剧本指导等等。她和哈伯利在UPA工作时相识，并于1955年结婚。

哈伯利曾拒绝协助非美活动委员会的调查，他也因此被列入黑名单。1952年，在非美活动委员会的施压下，UPA解雇了哈伯利。1956年，约翰和菲丝在纽约成立故事板工作室（Storyboard Studio）。在古根海姆机构的资助下，两人在60年代和70年代制作了一系列极具影响力的原创独立影片，并获得三次奥斯卡奖而其他各类奖项。约翰・哈伯利于1977年去世，菲丝在丈夫死后仍继续制作影片。



《月光鸟》
1959

1960

美国

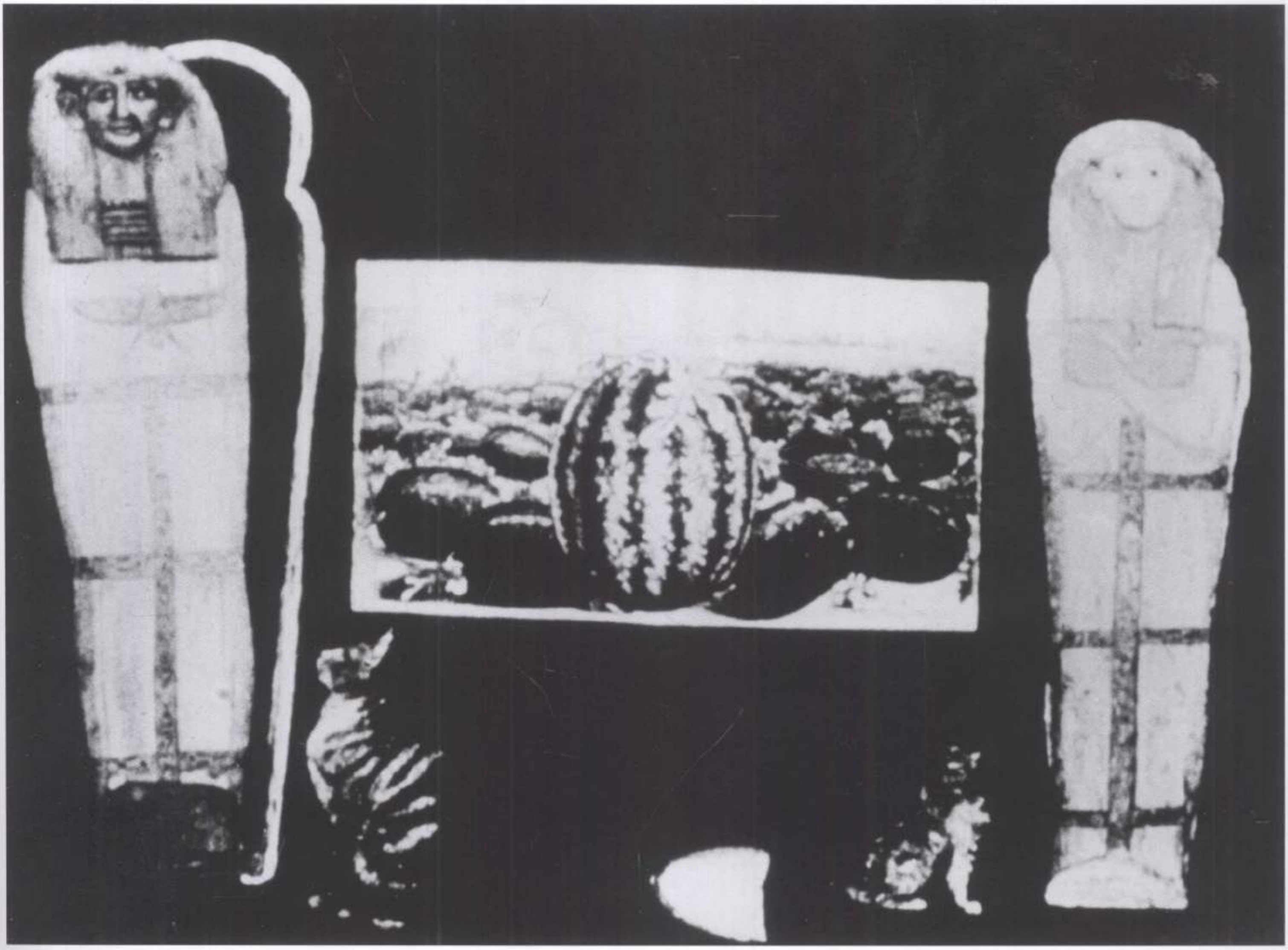
哈里·史密斯：《影片 12 号：魔法天地》

《影片12号》（Film No.12）大概是哈里·史密斯（Harry Smith）最富盛名的一部作品。本片制作时间大概在1950年至1960年间。史密斯的抽象电影同僚兼好友乔纳斯·梅卡斯（Jonas Mekas）为本片另取名为《魔法天地》（Heaven and Earth Magic）。电影制作期间，史密斯经常通过剥夺正常睡眠以求打开通往精神与潜意识的大门。他时常在摄影机旁入睡，醒来后又立刻投入工作。用史密斯的话来讲就是为了“让整个拍摄过程都变得自动化……让影片的导演过程成为一种宇宙间的自然进程。”

哈里·史密斯对本片剧情有过极为诡秘的概述，原话如下：“影片第一部分描述女主角因为牙痛而失去一个珍贵的西瓜，随之而来的是她的牙齿手术和通往天堂之路。接下来呈现的是精细的天堂圣地，这是以以色列和蒙特利尔为原型。第二部分展现主角在爱德华七世投身伦敦下水道的当天被马克斯·缪勒（Max Müller）吞食后重返人间。”通俗地讲，本片剧情就是：一个魔法师创造了一些复杂的咒语，他对牙医诊所的一个女病人施咒后，女病人便升入天堂并裂成碎片。正当魔法师准备把她拼凑起来时，他们都被一只巨大的头颅吞噬，然后通过电梯回到了人间，并恰好赶上一场盛大的庆典。影片的结尾和开场部分完全相同，只不过动作顺序被完全颠倒过来，使全片完成了一个循环。

根据史密斯本人的说法，原版的《魔法天地》是在35mm胶片上拍摄，总片长达6小时。就算这个版本的影片真的存在，那它也早就遗失了。现存的版本是一部片长1小时、经过重新剪辑的16mm电影，内容晦涩难懂，经常长时间出现各种动作痉挛的黑白剪纸图像，其中既有剪纸人物又有真正的象征性符号。史密斯早期的作品有如活动表现主义抽象画般美丽，相比之下，本片的黑白单调影像难免令人失望。但需要注意的是，本片在放映时还配有各种色罩、灯光、音乐以及声效，并使用遮罩幻灯片将银幕转变成各种象征性形状，这些都由史密斯本人操控，以增强观影体验，令观众感觉像在欣赏一场带有皮影戏的神奇灯会。史密斯还在多场放映中进行了各种新奇的尝试，比如放烟花，或者现场做意识流式的解说，同时遮掩那些挑剔的观众对影片发出的不满与嘲讽声。

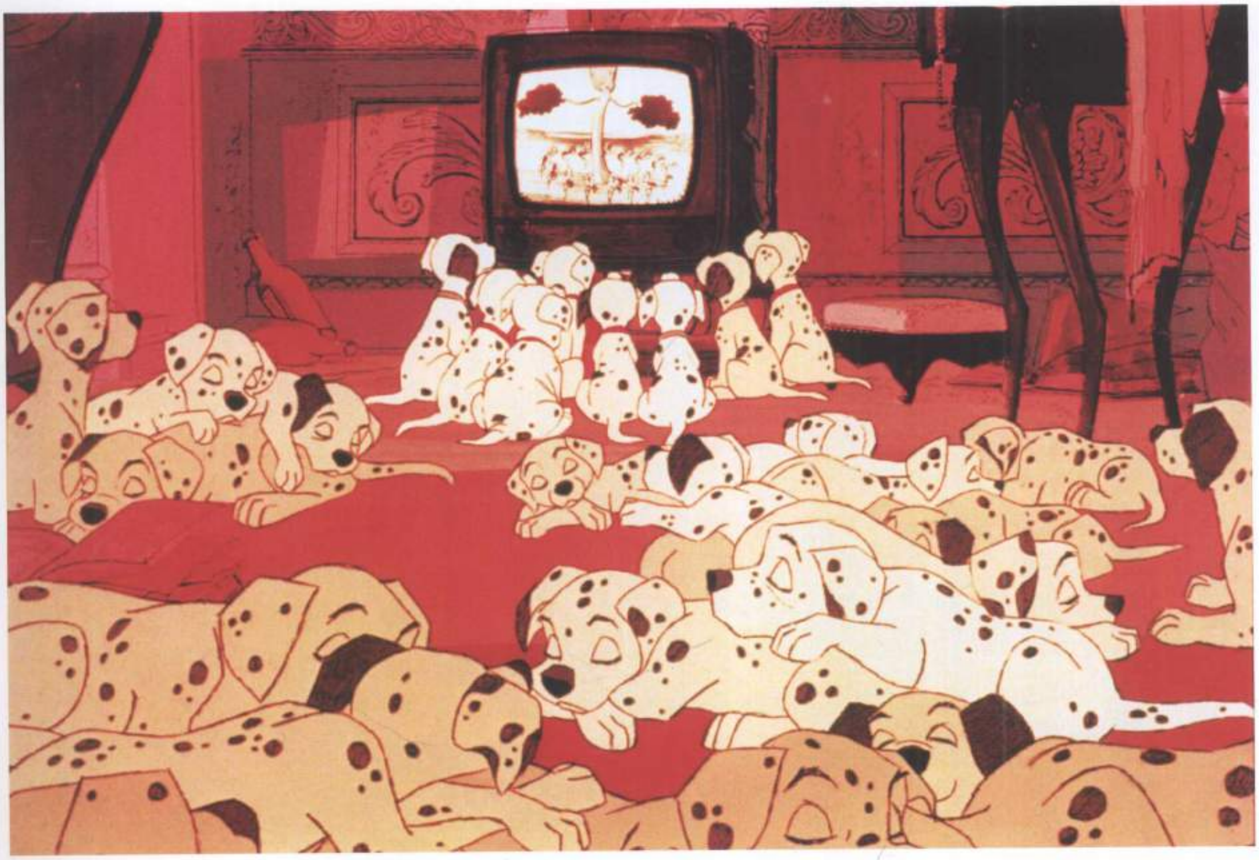
《魔法天地》充满了象征性的图像，通过普通的家用品、鸟、昆虫、宠物、机械来表现死亡、诞生、婚姻和暴力冲突。伴随影片的是交错重叠的钟鸣、狼嚎、人声、机械声、尖叫、风声、婴儿啼哭以及狗叫声，这些声效都由史密斯精心收集录制，为影片创造出一种迷乱的氛围。这部影片确实只属于它所存在的那个世界，它是如此晦涩难懂，时而看起来像某种黑魔法，时而像个巨大的视觉迷宫，时而像个令人难以捉摸的忏悔疗法，时而又像某种关于死亡的黑色幽默荒诞艺术。但最有可能的是，本片涵盖了上述的一切，甚至更多。



《魔法天地》
1960

1961

美国



《101 斑点狗》
1961

迪士尼：《101 斑点狗》

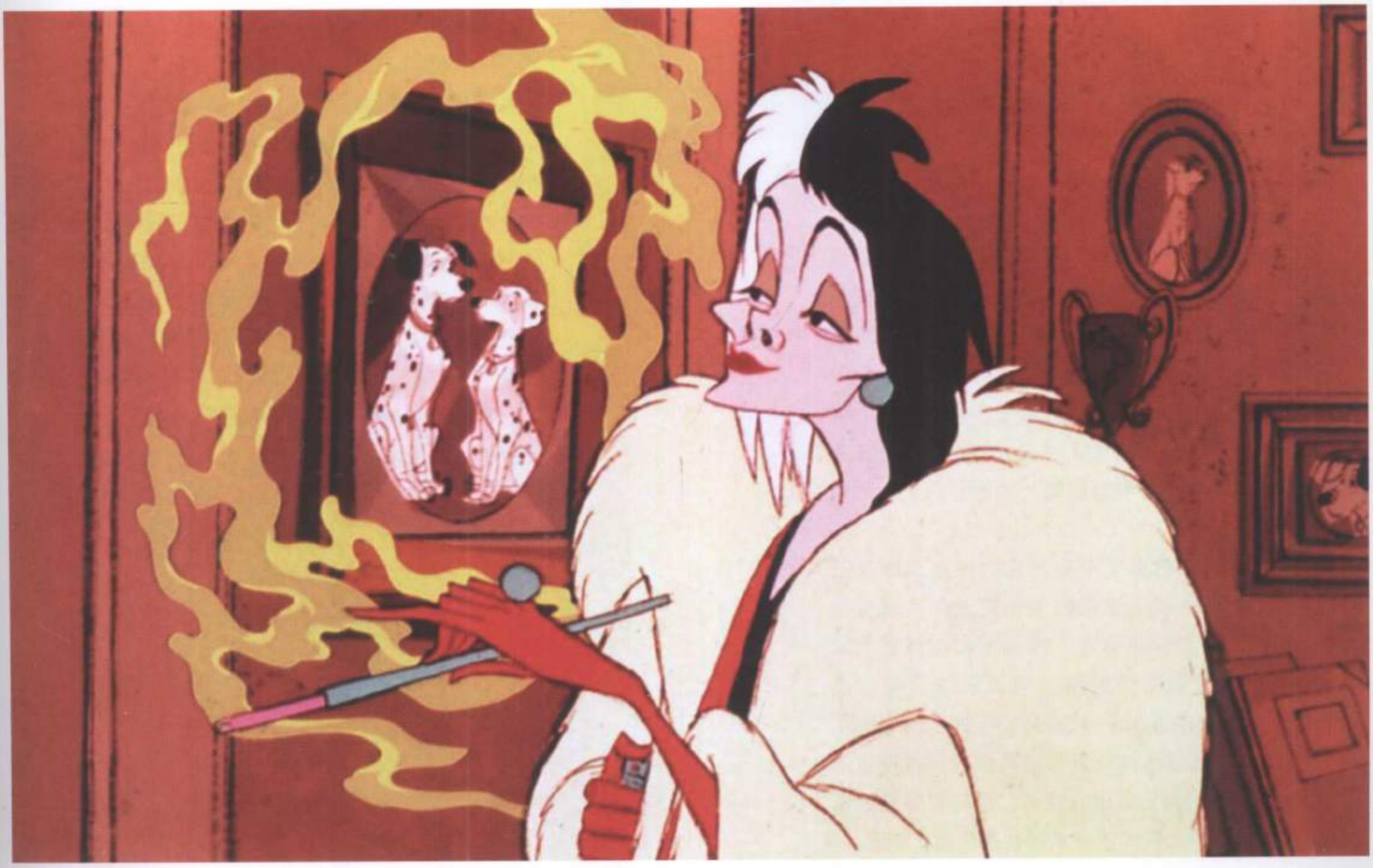
也许是因为在《小姐与流浪汉》中尝到了甜头，迪士尼接下来的长片又是一部以现代社会为背景、和狗有关的动画。《101斑点狗》（One Hundred and One Dalmatians）改编自多迪·史密斯（Dodie Smith）的同名故事书，本片也是迪士尼首次使用到复印技术的影片。迪士尼资深动画人乌布·伊沃克斯负责这项技术，他使用复印技术把动画师的画稿直接复印到赛璐璐片上，省去了把画稿再度手描到赛璐璐上的麻烦。但这也意味着在没有被二度人工临摹的情况下，动画师略显潦草的铅笔线条在电影中一览无余。复印技术的使用使本片看上去显得懒散而随意，并在接下来的20年中稍微改变了迪士尼电影带给观众的感觉。

技术的变更也增强了片中角色的风格感和漫画感，这和迪士尼一贯坚持的“主要人类角色必须走写实路线”理念背道而驰（《木偶奇遇记》除外）。复印技术和粗糙的线条虽然在一开始受到质疑，但很快便连同风格化的设计一起受到了动画师们的欢迎。动画开始变得越来越自由，而不再需要完全受现实主义的束缚或真人转描的限制，这也正是当年拍摄《睡美人》时争论的焦点。

对于这部满屏幕都是满身斑点的小狗的影片来

说，复印技术的引进来的正是时候。没有复印技术的话，这部动画很可能无法问世。因为制作费用将大大提高，拍摄进度也将大大延缓。但有了复印技术，动画师便可以用一张画帧复制出同样的动画，从而极大地节省了劳动力。

和《小姐与流浪汉》一样，《101斑点狗》也是迪士尼最温馨、最受欢迎的动画长片之一。本片还奉上了影史上最大的反派人物“库伊拉”（Cruella）。马克·戴维斯（Marc Davis）利用他高超的动画技术制作了这个角色，并成功地抢去了不少动画界性格人物的风头。和迪士尼数年之后的《欢乐满人间》（Mary Poppins）一样，本片也展现出迷人而温馨的伦敦家庭生活。本片据说是第一部现代背景的迪士尼长片，这一说法严格上讲是正确的，但之前的《小姐与流浪汉》除了少数背景细节外，其实也可以称得上是一部以现代社会为背景的时装片。



1961

美国

乔丹・贝森：《诱惑》

乔丹・贝森（Jordan Belson）和哈里・史密斯一样，也是深受“电影中的艺术”展映影响的西海岸实验电影运动的一员。这些展映活动从1946年至1954年，每年都定期在旧金山艺术博物馆举办。奥斯卡・费钦格、维京・伊格林、梅雅・黛伦（Maya Deren）及其他艺术家的作品都曾在早期的活动中放映，史密斯、贝森等来自加利福尼亚的艺术家则在后来的展映中展示了他们的作品。

50年代期间，贝森尝试了各种动画制作技术，如静帧动画、意识流式卷轴画等等。贝森和电子音乐人亨利・雅各布（Henry Jacobs）一起在旧金山莫里森天文馆举办了一系列名为“漩涡音乐会”（Vortex Concerts）的活动。现在所谓的“VJ”的概念就可以追溯到当时的这一系列音乐会：雅各布在台上播放各种音乐录音，贝森则一个人操控七十架灯光在天文馆的穹顶上现场创作抽象灯光图案。

受奥斯卡・费钦格引荐，贝森获得非客观绘画博物馆（后成为古根海姆博物馆）的一笔拨款。他开始利用一个特制的光学实验台制作电影，并于1961年推出了影片《诱惑》（Allures）。和当时许多同行的作品一样，贝森的影片也试图创造一种精神层面的神秘观影体验。这多半和他本人对东方教义的浓厚兴趣有关，当然也有可能是受当时流行的迷幻药文化的影响。

影片《诱惑》充满了千变万化的光点，以及五彩缤纷的火花，这些元素围绕着无穷无尽的螺旋线不停地旋转，令人目眩神迷。雅各布和贝森还为本片配上了电子音乐作为背景。两人承认这部作品受到《2001：太空漫游》（2001: A Space Odyssey，1968）中那段由特效大师道格拉斯・特伦贝尔（Douglas Trumbull）制作的著名“星门”场景的影响。本片还为即将兴起的迷幻电脑动画绘制了蓝图。

1961

英国

鲍勃・高弗瑞：《卡通 DIY》

和彼得・萨克斯在伦敦拉金斯工作室共事后，鲍勃・高弗瑞成立了自己的第一家工作室：传记工作室（Biographic），并于1961年在那里完成了这部《卡通DIY》（Do It Yourself Cartoon Kit）。

本片是一部快节奏的疯狂剪纸动画，片中不停的兜售一种名为“卡通DIY”的产品，与此同时由喜剧演员迈克尔・本汀（Michael Bentine）担任的旁白还时不时地跑题，扯一些不着边际的内容。

在当年的英国，这类荒诞搞怪的幽默方式因为《低能秀》（本汀也在本节目中演出）一类的电台节目盛行一时。70年代，电视喜剧《巨蟒马戏团》延续了这种喜剧风格，剧中还有特瑞・吉列姆制作的类似的怪诞剪纸动画。事实上，《卡通DIY》经常被误认为是吉列姆的作品，因为二者在动画风格上太过相似。吉列姆后来还出版了一本名为《必死动画》（Animations of Mortality）的恶搞书籍，也是讲述如何制作卡通。

高弗瑞片中的动画确实简单粗糙，任何人都可以自己在家里独自完成。这部影片在极简主义上比当年的有限动画还要更胜一筹，已经可以被称为lo-fi动画。正是这种对动画传统的颠覆以及把一切都不当一回事的态度使本片产生如此巨大的影响力。

1961

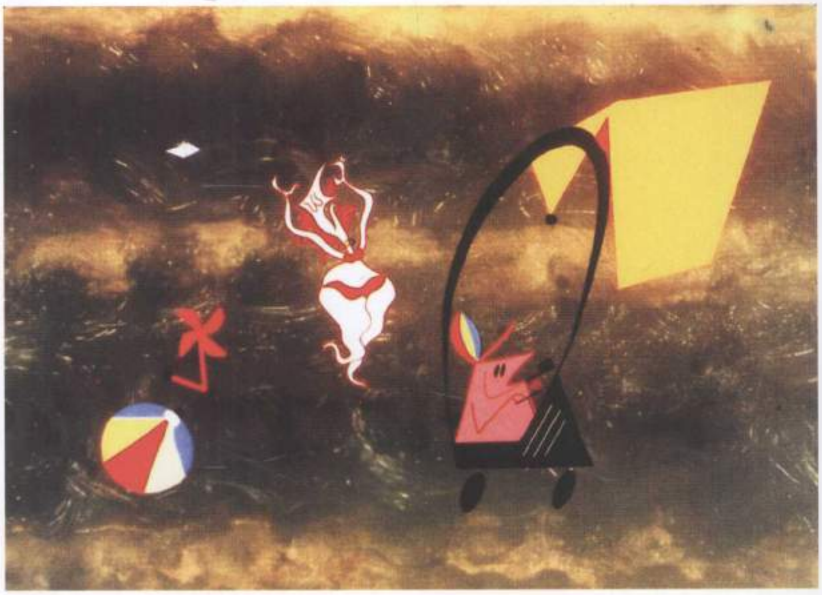
克罗地亚

杜桑·武科蒂奇 & 萨格勒布电影公司：《替代品》

杜桑·武科蒂奇的这部《替代品》（Surogat）意义非凡，因为这是奥斯卡首次把最佳动画短片奖颁发给美国以外的国家。《替代品》由萨格勒布电影公司制作，是一部高度现代主义风格的短片，把简约的设计美学发挥到了极致。本片在设计上比费多尔·希特鲁克德《犯罪的故事》以及当时东欧国家的主流现代主义短片都更几何化、棱角化、简单化，但在动作上却更为流畅、精致，这也正是其他同类影片所缺失的重要品质。

本片展现了一段现代社会的荒诞黑色闹剧：一个男人在海滩上炫耀他各种可以自动充气的物件——包括一位令他百般追求却一直无法得手的充气女郎。到最后，他和他的自负一起都被放了气。

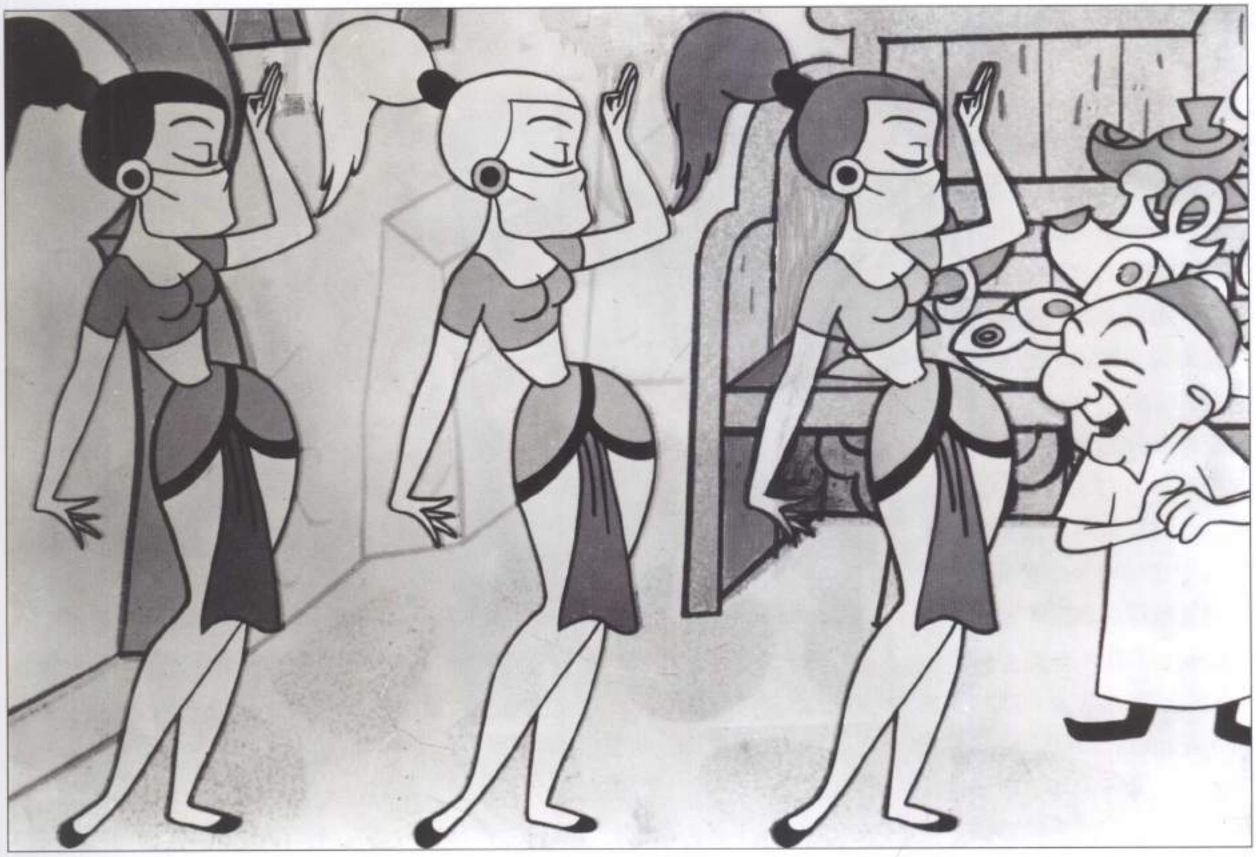
作为萨格勒布电影公司的创始人之一，武科蒂奇的另一部动画影片《游戏》（Igra，1962）还获得奥斯卡奖提名。本片结合了动画与真人表演，讲述一个小男孩和一个小女孩画的小人活起来并开始打架，导致两个孩子也大打出手的故事。



《替代品》
1961

1962

美国

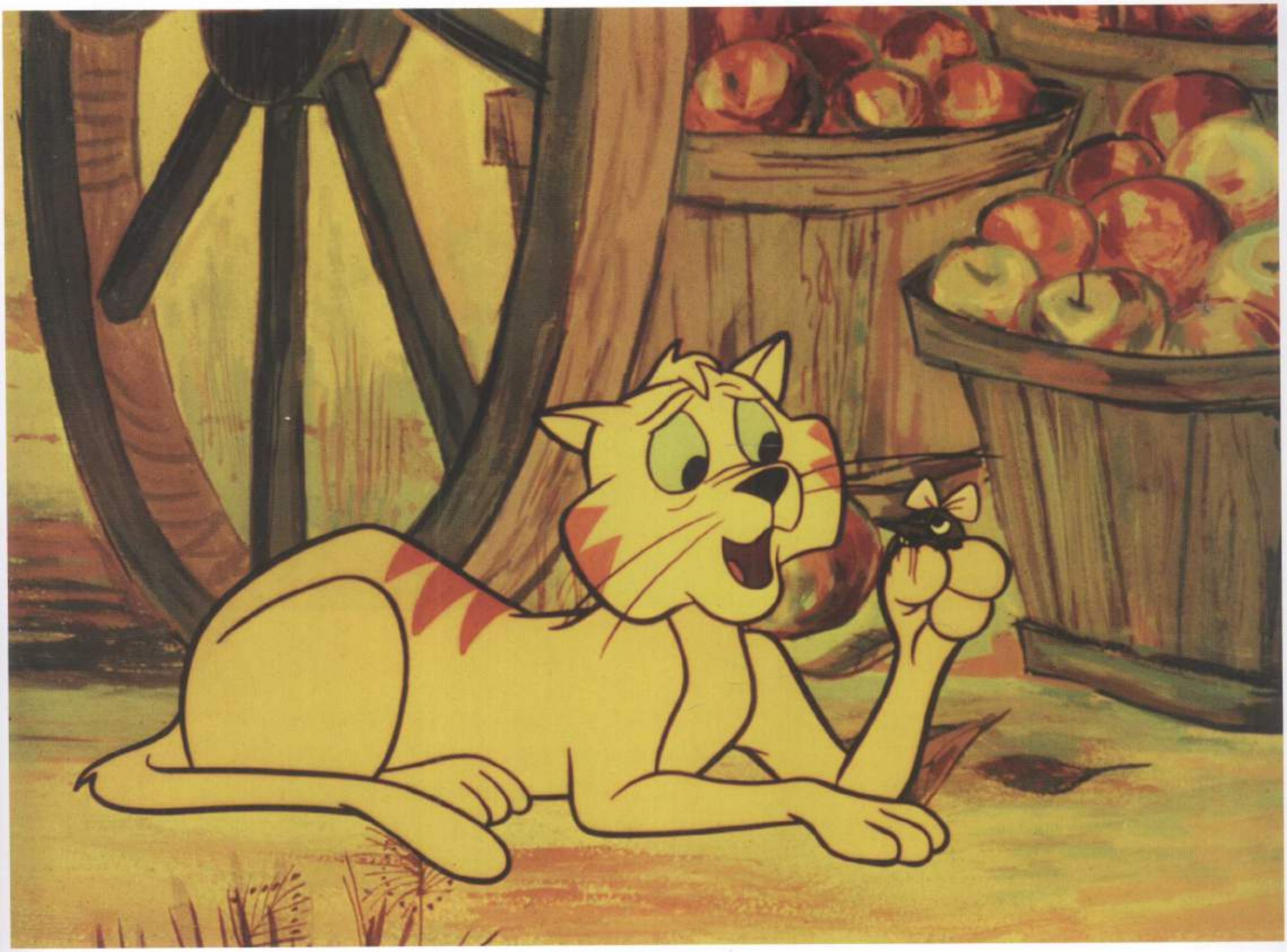


《一千零一夜》
1959

《巴黎梦》及 UPA 的后期作品

在好莱坞黑暗的非美活动调查期间，约翰·哈伯利和菲尔·伊斯特曼（Phil Eastman）相继离开UPA工作室。到了50年代后期，UPA已流失大批负责创意的中坚力量。为了挽救公司，同时也迫于经济压力，UPA的制片人兼老板史蒂芬·波苏斯托作出了一系列决策。UPA工作室早期出色的单集短片打造了UPA的金字招牌，许多工作室纷纷开始模仿这种所谓的UPA风格，说它改变了世界动画也不为过。如今迫于赞助方哥伦比亚公司的要求，以及汉纳—巴贝拉公司流水线式的劣质暴力动画的盛行，UPA不得不放弃单集短片，转入制作廉价的电视动画剧集，如《马古先生》和《至尊神探》（Dick Tracy）。在UPA后期的作品中，仅有一部《哈姆和哈提》（Ham and Hattie，1957）的短剧在创作初期获得评论赞誉，其中该剧的第一集还获得奥斯卡提名。“马古先生”系列一些较长的电视特集则更受欢迎，其中最出色的当属艾比·莱维托（Abe Levitow）导演的《马古先生的圣诞颂歌》（Mister Magoo's Christmas Carol，1962）。

随着影院短片消费市场的崩溃，工作室除了电视剧集之外就只能制作动画长片了。波苏斯托以“马古”系列的《一千零一夜》（1001 Arabian Nights）为突破口开始尝试长片制作。本片的制作过程十分坎



《巴黎梦》
1962

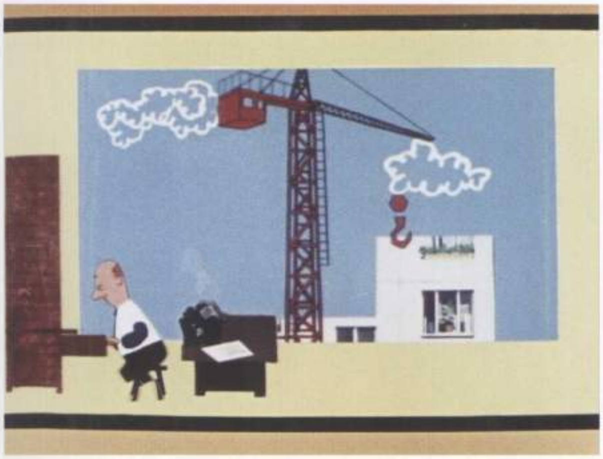
坷。导演皮特·伯尼斯在拍摄中途突然辞职，取而代之的是迪士尼老牌动画人杰克·基尼。影片在视觉效果上相当出色，但把马古先生丢进一个老套的阿拉丁神话故事，其情节发展之缓慢和俗烂可想而知。

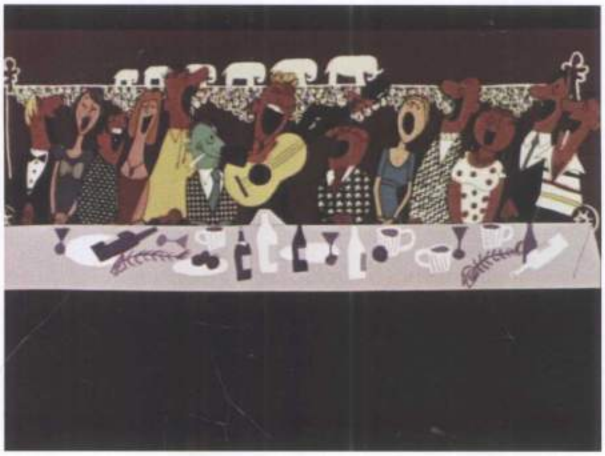
眼见迪士尼那部以伦敦为背景的小狗动画《101斑点狗》（1961）大获成功，UPA也想出了一个和猫有关的欧式童话：《巴黎梦》（Gay Purr-ee）。影片讲述一只住在乡村的猫憧憬着巴黎的生活，随后却被一群恶猫绑架的故事。《巴黎梦》由艾比·莱维托导演，茱迪·嘉兰（Judy Garland）为本片主角妙赛特（Mewsette）献声，并演唱了伊普·哈伯格（Yip Harburg）创作的八首歌曲。其他角色的配音工作则交给了梅尔·布兰克。在当时华纳严格的管理制度下，查克·琼斯依然冒险偷偷指导了本片动画，并和妻子一起创作剧本。

虽然在预算上远不及迪士尼的作品，但这仍不妨碍《巴黎梦》成为一部令人赏心悦目、印象深刻的动画长片。和《一千零一夜》一样，本片也存在剧情拖沓的问题，UPA在长片制作上的经验不足也在片中暴露无遗。不幸的是，这部影片票房的盈利仍然未能拯救垂死的UPA。UPA工作室最终于1964年倒闭。

1962

苏联





《犯罪的故事》
1962

费多尔・希特鲁克：《犯罪的故事》

从莫斯科的OGIS应用艺术学院毕业2年后，费多尔・希特鲁克（Fyodor Khitruk）于1938年进入国营联合动画公司当动画师。1962年，希特鲁克的导演处女作改变了整个苏联动画的发展轨迹。

《犯罪的故事》（Istoriya odnogo prestupleniya）采用了现代主义风格，视觉效果上也和UPA的作品非常相似，但在基调上却要黑暗许多——影片一开场就展现一个男人如何用一口煎锅打死两位老妇人。片中的公寓建筑是60年代苏联城市翻新计划中的一部分，许多人在当时都被重新安置入住这类住房。希特鲁克的影片用黑色幽默的方式讲述主角如何因为住宅区的噪音污染彻夜失眠，最后丧失理智，意在警告城市规划者们不要做乌托邦式的美梦。影片引起了共产党政府的注意，当局认为该片是在攻击政府的住房政策。但本片最终还是获准在影院放映，并得到苏联观众的赞赏。

在迪士尼动画的影响下，几十年来苏联动画一直在走苏联现实主义风格传统动画题材路线，而本片中风格化的极简主义动画、平面透视和面料图案以及形象的建筑纹理却把苏联动画推向了时代的最前沿。本片是苏联动画中的一颗明珠，凭借其坚定的反传统风格为新一代动画人打开了一扇门，鼓励更多的人制作现代化成熟化的电影，讲述更加针砭时弊的原创故事。

希特鲁克继续拍摄了许多讽刺短片并频频获奖，其中包括《框里的男人》（Chelovek v ramke，1966）、《岛》（Ostrov，1973）、《电影，电影，电影！》（Film, film, film! 1968）、《伊卡璐斯与智者》（Ikar i mudretsy Khitruk，1976）和《狮与牛》（Lev i byk，1984）。

1993年，希特鲁克和著名动画师尤里・诺尔斯金（Yuri Norstein）、爱都尔德・纳扎洛夫（Eduard Nazarov）和安德烈・卡扎诺夫斯基（Andrey Khrzhanovsky）在莫斯科成立动画培训工作室“SHAR”。

1963

美国

伊凡·苏泽兰："画图板"软件

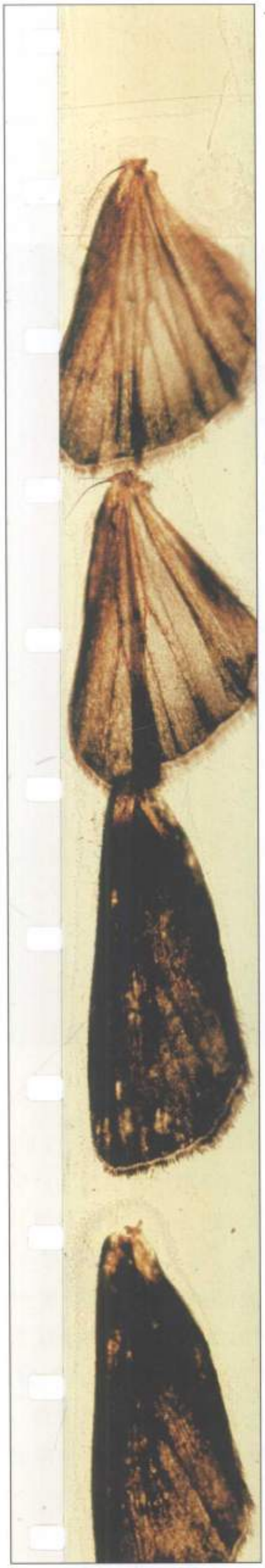
1963年，伊凡·苏泽兰（Ivan Sutherland）为自己的博士论文开发出一套革命性软件画图板"（Sketchpad，也称机器绘图员）。这一软件在麻省理工学院的"林肯"TX-2计算机上运行，是计算机图像的一次突破，也是现代计算机辅助绘图软件（CAD）的鼻祖。苏泽兰不仅通过画图板软件向人们展现了如何用电脑进行艺术创作，更通过图形用户界面（GUI）实现了人机互动，同时推动了世界上其他类似系统的开发。

1963

美国

斯坦·布拉黑格：《飞蛾之光》

斯坦·布拉黑格（Stan Brakhage）是一名抽象电影人，有着漫长而多样的职业生涯。从40年代开始一直到2003年去世，他从未间断过电影制作。布拉黑格常年与家人独居在一个小木屋中。他的电影常常涉及到自然、情感、人际关系和家庭生活。他通过在胶片上刮划、绘画甚至直接把自然实物按压到胶片上来制作电影，探索人在清醒与睡眠之间意识的变化。《飞蛾之光》（Mothlight）是一部"直接电影"，既在制作过程中没有使用到摄影机的电影。布拉黑格通过把昆虫翅膀、甲虫腿、叶子等物体直接粘在两条胶片之间完成了本片。这部片长仅4分钟的短片不同于过去的任何一部电影，散发着一种奇异安详的魅力和独特的美感。



《飞蛾之光》
1963

1963
日本

手冢治虫：《铁臂阿童木》

1952年，手冢治虫创作了漫画《铁臂阿童木》，之后又将这部漫画改编成同名电视动画剧集。该剧于1963年在日本播出，很快便风靡全球。《铁臂阿童木》并非日本的第一部电视动画剧集，在它之前还有一部名为《速成历史》的纪录片于1961年开播，该系列用动画的形式讲述历史。但正是这部动画首次将日式动画展现给了世界观众。《铁臂阿童木》在80年代被重制为彩色版，2003年又再度被翻拍，2009年则被改编成CG动画长片在影院上映。

《铁臂阿童木》的故事有意致敬经典童话《匹诺曹》（Pinocchio），讲述痛失爱子的科学家制造了一个机器男孩阿童木，却因为这个娃娃脸、火箭腿的机器替代品不能像真人一样长大而倍感懊恼，最后把善良的阿童木卖给了邪恶的机器人马戏团团长。幸运的是阿童木被好心的茶水博士解救并收养。博士鼓励阿童木全力以赴对抗邪恶势力，并为他制作了一个机器女伴。

阿童木的别具一格的设计给人一种真诚感和冲击力，后期的日式动画出现过许多类似的角色，但大多把重心放在了添加各种科幻元素上，忽视了塑造角色本身的魅力。

动画人生平

手冢治虫

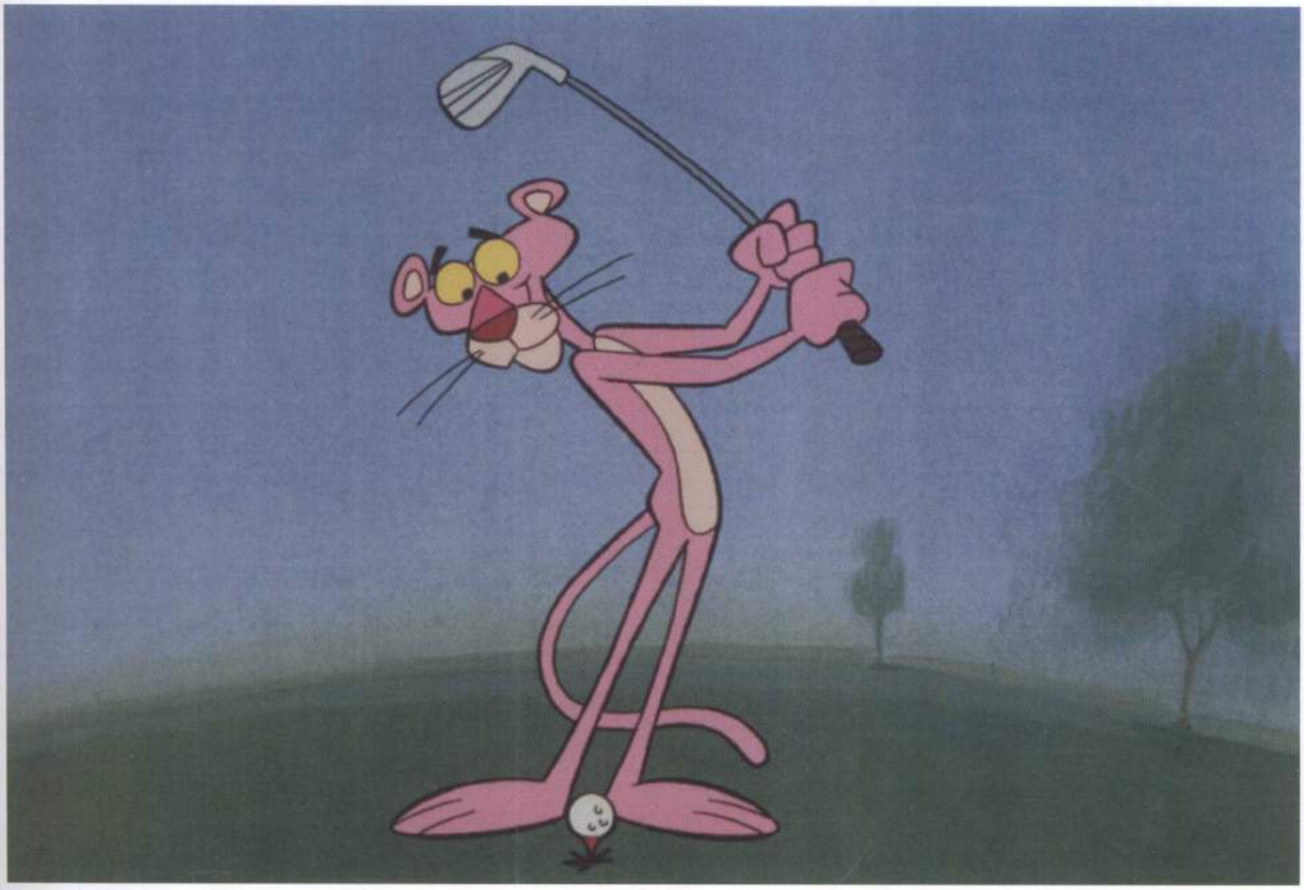
手冢治虫生于1928年，年幼时便热爱连环画，在校期间就已经开始自己创作漫画。50年代初，手冢治虫从医科专业毕业，但他却没有从事医生这一职业，而是坚持自己对艺术的热爱，并成为50年代日本的艺术界名人。他一生创作了数百部漫画，许多作品至今仍未翻译成外文。1962年手冢治虫创立虫制作公司，许多漫画家的漫画都是由虫制作公司改编制作成动画，手冢本人的作品也不例外。

手冢治虫被誉为日本动画教父，他的作品深受美国早期动画的影响，他本人也自创了许多极富特色的创作手法，比如他笔下角色都有硕大的眼睛。手冢治虫以《铁臂阿童木》闻名于世，他把动画当成一门艺术大力宣传，并利用商业作品的盈利来制作面向成人观众的实验动画。手冢治虫从未间断商业动画与艺术动画的制作，直至1989年因胃癌溘然长逝。

1994年手冢治虫纪念馆正式开幕，以纪念这位杰出人物。手冢治虫一生获奖无数，他还于1990年被授予温瑟·马凯终身成就奖。

1964

美国



《粉红豹》
1964-1980

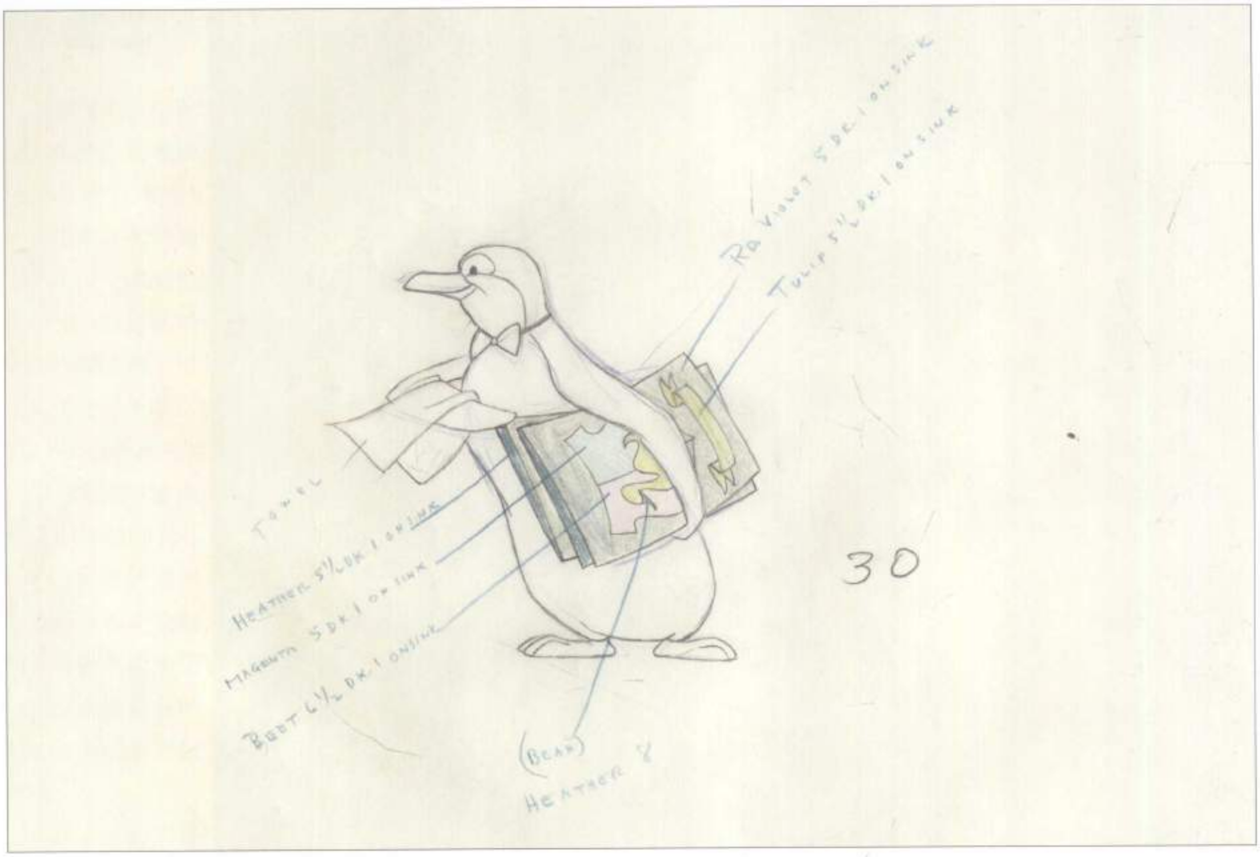
德帕提—弗瑞伦公司：《乌龙帮办》片头

1963年华纳公司关闭旗下动画工作室后，伊萨多尔·弗里兹·弗瑞伦（Isadore “Friz” Freleng）和商业合作伙伴大卫·德帕提（David DePatie）一起成立了德帕提—弗瑞伦公司（DePatie-Freleng Enterprises）。

新公司受委托为彼得·塞勒斯（Peter Sellars）的真人喜剧《乌龙帮办》（The Pink Panther）拍摄电影片头。弗瑞伦和动画设计师兼导演霍利·布拉特（Hawley Pratt）一起创作了一个体态纤长、慢条斯理的猫科动物角色。该角色一炮走红，后来还衍生出一部动画短片《粉红豹》（The Pink Phink，1964），并获得奥斯卡最佳动画短片奖。弗瑞伦和德帕提随后又拍摄了一系列粉红豹动画并大受欢迎，该剧的成功还带动了其他系列的制作，如“大侦探”（The Inspector）和“蚂蚁和食蚁兽”（The Ant and the Aardvark）。德帕提—弗瑞伦公司一直都在拍摄《粉红豹》和其他动画系列的电视剧集和影院短片，直至1980年。

1964

美国


RA VIOLET 5 DK 1 ON SINK
TULIP 5½ DK 1 ON SINK
TOWEL
HEATHER 5½ DK 1 ON SINK
MAGENTA 5 DK 1 ON SINK
BEET 6½ DK 1 ON SINK
30
(BEAK)
HEATHER 8

《欢乐满人间》
1964

迪士尼：《欢乐满人间》

1964年的《欢乐满人间》（Mary Poppins）是迪士尼自1946年的《南方之歌》以来，再度尝试真人动画相结合的拍摄手法。在这部儿童片经典中，神奇的保姆（由朱莉·安德鲁斯饰演）带着她照顾的两个孩子和由迪克·凡·戴克（Dick Van Dyke）饰演的好朋友波特（Bert）一起进入了一个光怪陆离的动画世界。本片的亮点颇多，如片中与演员们共舞的企鹅侍从（它们在1988年的《谁陷害了兔子罗杰》中也有客串），和那些脱离转盘带着主角们穿越童话世界的旋转木马。雪曼兄弟（Sherman Brothers）为本片谱写了《快乐假期》（Jolly Holiday）等诸多精彩歌曲。

迪士尼60年代最顶尖的动画师团队共同打造了片中迷人而绚丽的梦幻世界，负责本片动画部分的导演沃德·金波（Ward Kimball）还在《飞天万能床》（Bedknobs and Broomsticks，1971）中拍摄了类似的动画场景，但却不及本片来的震撼。

《欢乐满人间》是一部永不褪色的儿童娱乐经典，凡·戴克精彩有趣、活力十足的表演和绝妙的舞蹈与歌曲都为本片增色不少，朱莉·安德鲁斯也因为在本片中扮演的角色而让所有人永远记住了这位明星。

1965

美国/捷克

吉恩·戴奇：《曼罗》和《讨厌鬼》

吉恩·戴奇（Gene Deitch）在50年代初曾是UPA的一名动画师。1955年他加入特里通工作室，并创作了约翰·多马特（John Doormat）、加斯顿·克莱恩（Gaston Le Crayon）和福福（Foofle）等卡通形象。1958年初，他的影院动画《西德尼家族》（Sidney's Family Tree，1958）获得奥斯卡最佳动画短片奖提名，但他本人却在同年因为工作室的内斗而被解雇。随后戴奇自己成立了一家工作室，但开张不久便关闭。1960年戴奇来到捷克斯洛伐克（现捷克共和国）的布拉格，他在伦布朗电影公司和制片人威廉·L·辛德（William L. Snyder）共事，并导演了十余部米高梅外包过来的“猫和老鼠”系列，还接手了国王电影公司的“疯狂猫”和“大力水手”系列的制作。

1960年戴奇拍摄了短片《曼罗》（Munro）并获奥斯卡奖。这部自然主义影片由漫画家朱尔斯·费弗（Jules Feiffer）编剧，讲述一个长相酷似查理·布朗（Charlie Brown）的小男孩被征招入伍的滑稽故事。

影片大获成功之后，派拉蒙买下了戴奇的“讨厌鬼”（Nudnik）系列投放美国市场。该系列以“讨厌鬼亚马拉奇”（Yaramaz Nudnik，基于戴奇之前创作的角色“福福”）为主角，讲述这个又矮又笨又脏的角色的一系列不幸遭遇。观看“讨厌鬼”可以很明显的感受到这部动画的混血背景。剧中既有随性的东欧式设计，又有标准的美式动画效果。这种独创性与高品质在当时的电视卡通，尤其是在那个动画质量日益下滑的年代中极为罕见。戴奇于1964年至1966年间在布拉格为派拉蒙拍摄了十二部“讨厌鬼”动画，该系列的第一集被莫名其妙地命名为《讨厌鬼2号》，并获1965年奥斯卡最佳动画短片奖提名。

1965

美国

查克·琼斯：《点与线：初级数学之恋》

《点与线》（The Dot and the Line）改编自诺顿·加斯特（Norton Juster）的故事书，是查克·琼斯在米高梅期间拍摄的一部动画短片。本片恐怕已经达到了简洁几何现代主义动画的极限，影片把爱情故事的主角简化成为一个点和一条线，但故事背后探讨的人与人之间的关系却可以媲美简·奥斯汀的所有作品。

本片由罗伯特·莫里（Robert Morley）担任旁白，这个有趣而精巧的故事讲述一条平庸的直线爱上了一个优雅美丽的点，但不幸的是，这个点却成天和一根举止疯狂、大跳爵士舞的随机曲线混在一起。但渐渐地，这个点开始厌倦曲线的叛逆与不靠谱，而与此同时，直线也学会了如何弯曲变化，并最终通过创造各种可爱精致的几何图形讨得点的欢心。

1965

美国

比尔・莫伦茨：《查理布朗的圣诞节》

继1965年拍摄完史努比之父查尔斯・舒尔茨（Charles Schultz）的纪录片后，制作人李・曼德森（Lee Melendez）顺势推出了这部圣诞动画特集。舒尔茨提出聘请动画师兼导演比尔・莫伦茨（Bill Melendez）来负责本片制作。二人此前曾在一部史努比广告上有过合作。

莫伦茨有着一份极具含金量的简历，他曾经的雇主们个个都是美国动画黄金时期的巨头。莫伦茨于1938年进入迪士尼，参与制作了包括《小鹿斑比》、《幻想曲》、《小飞象》在内的多部动画。因为支持动画师成立独立工会，莫伦茨在1941年的迪士尼动画师大罢工中离职，随后进入里昂・雪利辛格制作公司（后成为华纳公司动画部）。1948年莫伦茨入职UPA并参与制作《杰拉德・麦克波音波音》等动画。此后，莫伦茨拍摄了了上千部电视广告。1963年他成立了自己的工作室：比尔・莫伦茨制作公司，公司就在他好莱坞家里的地下室。

《查理布朗的圣诞节》（A Charlie Brown Christmas）由可口可乐公司赞助，爵士乐大师文斯・葛拉第（Vince Guaraldi）作曲。该片简洁的表现主义背景，爵士味十足的音乐，线条简单明快的角色迎合了60年代的大众口味，并原汁原味地再现了漫画原作中史努比的世界。本片已成为每年圣诞节的必播节目，同时也是所有50年代生人的美好回忆。

1965

中国

万籁鸣：《大闹天宫》

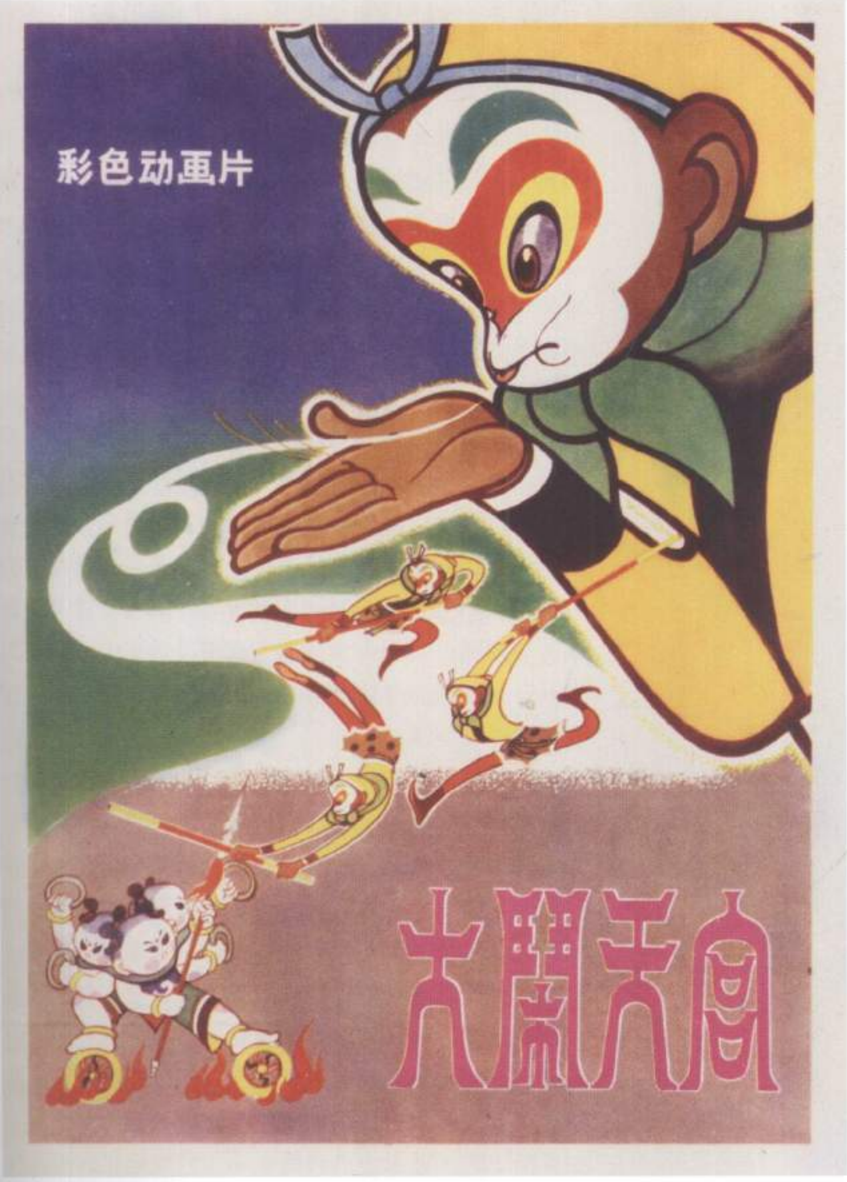
《大闹天宫》应该算是中国动画泰斗万氏兄弟最出名、最成功的作品，也是亚洲影史上最具影响力的一部电影。作为《铁扇公主》的创作者和动画师之一，万古蟾在该片完成之后便开始着手策划《大闹天宫》，却因为日军占领上海以及后来的中国内战导致拍摄计划一再搁浅。1954年回到上海美术电影制片厂后，万古蟾和上美厂导演万籁鸣开始《大闹天宫》的制作。《大闹天宫》的上下两集分别于1961年、1964年完成并上映。1965年该片上下两集被重新剪辑并首次联映。现存的各版《大闹天宫》片长从85分钟到120分钟不等。这是中国当时的最后一部动画力作。之后，整个中国电影产业因“文化大革命”而停滞。

和《铁扇公主》一样，《大闹天宫》的故事也来自于民间神话故事《西游记》，讲述美猴王孙悟空为寻找称心的兵器，将龙宫定海神针取走而惹上麻烦。孙悟空随后被招至天庭，并被任命看守马圈，他却把天马全都放走，搅得天宫不得安宁。美猴王代表了一种机智勇敢，敢于反抗残暴的精神。

这部经典动画作画细腻，并以具有浓郁中国风格的山水画作背景。以打击乐为主的背景音乐和一些独特的动作及设计明显受中国传统京剧的影响。对于西方观众来说，本片在情节上可能会略显迟缓和复杂，但这正好展现出中国传统叙事风格和西方的不同，而绝非败笔所在。

1966

美国



《大闹天宫》
1965

查克·琼斯：《圣诞怪杰》

继比尔·莫伦茨的《查理布朗的圣诞节》大获成功后，查克·琼斯看中了苏斯博士一部讽刺圣诞节商业化的短篇故事，并把它改编成动画。从此，这部《圣诞怪杰》（How The Grinch Stole Christmas!）便成为美国电视界长演不衰的圣诞经典。从1966年开始，这部26分钟的动画短片年年都会在CBS电视台播出，直到1987年特纳广播公司买下了该片的播放权。此后，每年圣诞节，这部动画都会在特纳卡通频道反复播放。该片因此成为史上最具人气的节日动画，同时也是现在仅有的几部仍在电视上定期播出的60年代动画。

琼斯是泰德·盖泽尔（Ted Geisel，苏斯博士）的好友。二战期间，两人曾共同参与华纳的教育短片“大兵斯纳福”（Privats Snafu）系列的制作，琼斯就是在那个时候和他相识。这部制作精良的短片据说是当年为止制作费用最高的一部电视动画。本片的高昂预算也表明琼斯的决心——他要竭尽所能把好友的这本书改编成一部最好的动画。琼斯在动画上尽可能地贴近苏斯原作中的人物设计，但原书采取的是红黑双色印刷，而本片是部彩色动画。影片忠实地再现了原作的剧情，唯一的不同点在于增加了三首插曲，并加重了格林奇的小狗马克斯的戏份。鲍里斯·卡洛夫为本片献上了绝妙的旁白，这也使他在去世之前再次得到美国公众的关注。

1966

西班牙

弗朗西斯科·马奇安：《梦之魔法师》

弗朗西斯科·马奇安（Francisco Macián）出生于巴塞罗那，他带着从小对绘画和音乐的浓厚兴趣投身动画界。在参与制作完巴雷特布雷工作室的《泰皮的梦》（1951）后，马奇安于1955年开设了一家动画工作室。他以制作广告为主，偶尔也拍摄一些有趣的影片，如一部关于法国插画家古斯塔夫·多雷（Gustave Doré）的纪录片和一部动画版的《劳莱与哈台》（Laurel and Hardy）。

1966年，马奇安完成了他人生中最辉煌的作品《梦之魔法师》（El mago de los Sueños）。本片改编自安徒生的经典童话故事，讲述六个孩子的不同的梦。影片还获准使用了莫洛工作室（Estudios Moro）的电视卡通角色。《梦之魔法师》被认为是西班牙动画史上的一座里程碑。评论甚至称其为战后最优秀的欧洲动画长片。这部引人入胜、制作精良的影片早已被西班牙以外的观众所遗忘，但本片不仅可以媲美同时期的欧洲动画长片，更足以匹敌当时美国出产的大部分动画，不论是长片还是电视剧集。

马奇安在准备拍摄下一部作品延续他的神话时不幸去世，留给世人一个未能实现的闪亮誓言。

1966

苏联

安德烈·赫拉诺夫斯基：《小职员》

安德烈·赫拉诺夫斯基的《小职员》（Zhil-byl Kozyavin）是一部黑色喜剧，反映高压体制对人造成的危害。影片讲述一个思想僵化的小职员死板地执行上级指派的任务，他沿着直线朝着一个不变的方向一直往前走，横穿路上所有挡道的人或物，直到他绕完地球一圈后回到原点。影片绘画风格简单直白，通过小职员的旅程表现各种超现实主义背景和建构主义设计。

本片明显是在影射当局荒谬的官僚体制，但奇怪的是，虽然当时苏联所有的电影制作都遭到KGB的严格干预，本片的制作居然奇迹般地被国营联合动画公司批准通过。同年被审批通过还有费多尔·希特鲁克的《框里的男人》（Chelovek v ramke），该片主题和《小职员》类似，讲述一个框框里的忠心小职员为了升迁而不敢为自由突破身边的框架，最终被越变越厚的框架所埋没。

赫拉诺夫斯基的《玻璃口琴》（Steklyannaya garmonika，1969）就没那么幸运了，该片讲述一个城市被一个冷酷无情的官员掌控，有天却来了一个音乐家表演音乐与艺术，向这个城市展现自由和解放的力量。《玻璃口琴》是苏联第一部正式遭禁的动画。赫拉诺夫斯基是一位有思想的电影人，他在制作动画上和同时代的真人艺术导演一样，态度严肃而坚决。他利用各种动画风格对人类进行不同层次的探索。赫拉诺夫斯基后来将许多文学作品改编后搬上大银幕，如亚历山大·普希金的诗歌——《我在回忆中向你飞去》（Ya k vam lechu vospominanem，1977）、《我与你再次相伴》（I s vami snova ya，1980）和《秋天》（Osen，1982）——以及A. A. 米尔恩（A. A. Milne）的剧本《国王的三明治》（Korolevskiy buterbrod，1985）。

1966

日本

东映动画：《人造人009》和《海底少年》

《人造人009》原本是石森章太郎创作的漫画，讲述一名运动冠军在一起事故中受伤后被邪恶势力绑架，好心的教授将他解救出来，把他改造成半人半机器的“人造人”，从此他肩负起打击罪恶的重任。《人造人009》漫画沿袭了阿童木的流行科幻路线，并被改编成动画，但在制作水准和画面质量上却远不及《铁臂阿童木》。随着1966年第一部剧场版的推出，“人造人009”被成功打造成一个系列品牌：1967年推出续集《人造人009：怪兽战争》，1968年推出电视动画剧集，1979年推出彩色重制版剧集，2001年又再度被翻拍成《人造人009：人造战士》。此次再版吸引了全球大批少男粉丝。至此，美国畏手畏脚的儿童片开始受到日本电视动画的挑战。

同年，东映动画还推出了另外一部《海底少年》。这部动画的创作灵感来自于科幻作家阿瑟·C·克拉克（Arthur C. Clarke）的《海底游侠》，讲述一个男孩被他父亲进行基因改造后，可以在氧气口香糖的帮助下长时间滞留水下。在一只海豚和一只美人鱼的协助下，男孩开始与海底怪兽和邪恶势力展开斗争。1967年杉山卓首先提出了该动画的构想，当时的片名叫《海豚王子》。作为早期彩色动画剧集的试验品，这个系列很快就被取消，直到次年才以《海底少年》的名字重新亮相。《海底少年》共制作了七十八集，该剧在美国的大热也推动了“日本漫画”这一概念的传播。《海底少年》也是首部在英国走红的日本动画。

1966

越南

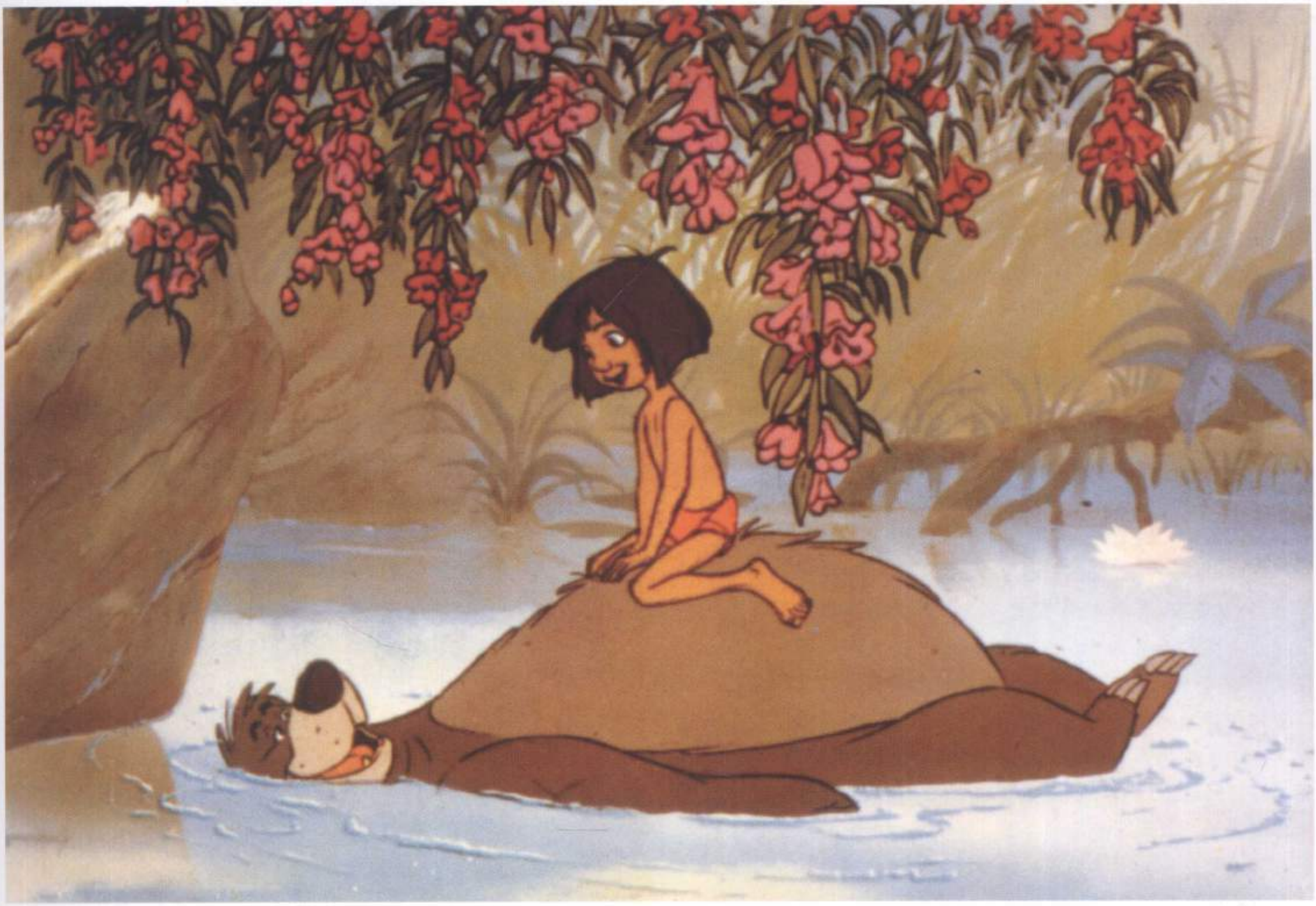
吴满兰：《小猫》

1959年，越南军队成立河内卡通工作室（Hanoi Cartoon Studio），利用各种传统动画技术制作宣传短片和说教式的故事片。由退役军人吴满兰（Ngo Manh Lan，音译）导演的《小猫》（The Kitty）是河内卡通工作室第一部在国际上大获成功的获奖短片，讲述一只小猫如何组织反击一群入侵的老鼠。

吴满兰生于1934年，在加入军队之前曾学过美术。因其在奠边府战役创作战争素描而引起旁人的注意，之后他又前往苏联学习动画。他制作各类与动物有关的可爱动画和战争时期的绘画作品形成鲜明的对比。河内卡通工作室是早期越南动画产业的根基，但从60年代末以来，越南制作的动画多为西方公司的外包产品。

1967

美国



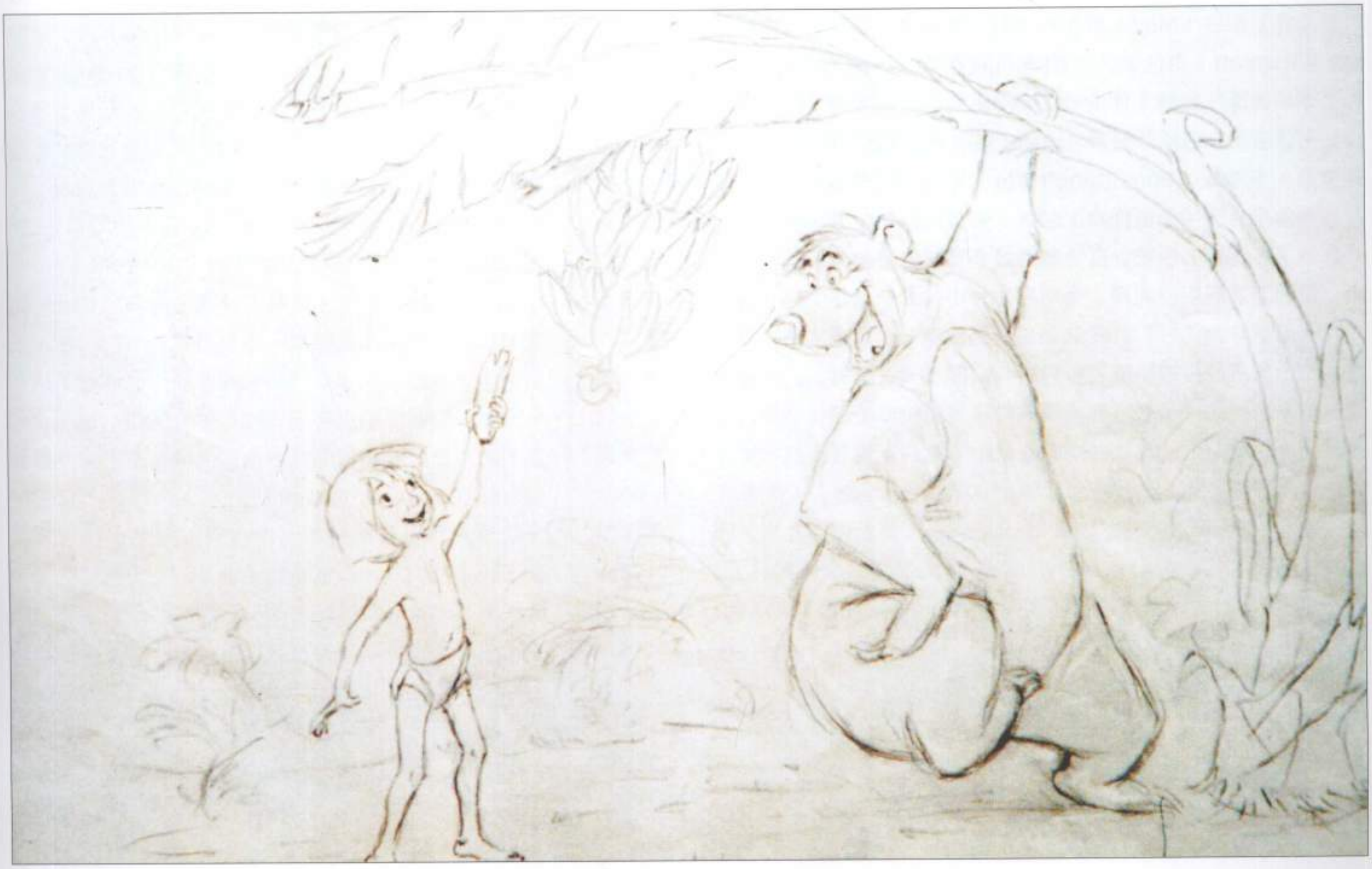
《森林王子》
1967

迪士尼：《森林王子》

继1964年《欢乐满人间》大获成功后，迪士尼又奉上了另一部动画经典《森林王子》（The Jungle Book）。这部造成轰动的影片同样也是一部充满动人旋律与精彩舞蹈的音乐剧。在《101斑点狗》中首度使用到的复印技术也被应用到了本片当中，这种粗糙的线条感对于这部带着慵懒爵士风格的动画来说再适合不过。虽然被批评对原著改动太大，本片仍是迪士尼大受欢迎的一部动画长片。这种自由散漫的感觉在本片的配音上也有所体现。这是动画史上首次根据配音演员本人的性格和表演设计动画角色的动作和表演。在录音过程中，配音演员也被鼓励即兴发挥，这在此后的唱片制作中也逐渐成为一项惯例。最令人印象深刻的当属乐队主唱兼喜剧演员菲尔・哈里斯（Phil Harris）对灰熊巴鲁（Baloo）的精彩演绎，乔

治·桑德斯（George Saunders）扮演的老虎希尔可汗（Shere Kahn）和路易斯·布利马（Louis Prima）扮演的猩猩路易王（King Louie）都给人留下了深刻的印象。动画师米尔特·卡尔（Milt Kahl）在本片中的表现，尤其是希尔可汗的动画部分，被奉为角色动画的经典，卡尔也因此获得最伟大的动画师的称号。

本片也是华特·迪士尼参与的最后一部动画长片。迪士尼于1966年12月15日死于肺癌，《森林王子》则是在迪士尼去世之后才上映。此后，迪士尼公司——至少在艺术层面上——再也没能从失去迪士尼的状态中恢复过来。全世界都在悼念这位传奇动画人，迪士尼死后，再也找不到第二个可以取代他的人。华特·迪士尼无疑是世界动画史上最重要的人物，如果没有他，很难想象20世纪的流行文化又将是怎样的一番景象。



1967
美国/日本

朱尔斯·巴斯：《怪物疯会》

朱尔斯·巴斯（Jules Bass）的《怪物疯会》（Mad Monster Party）是一部疯狂的静帧恐怖喜剧，由日本的静帧动画专家MOM制作公司负责制作，兰晶/巴斯公司（Rankin/Bass）担任制片。这部电视长片对后来蒂姆·伯顿的作品，尤其是《圣诞夜惊魂》有着深远影响。本片制作团队MOM公司在之前就已经操办过多部静帧动画，如反响热烈的电视特集《红鼻驯鹿鲁道夫》（Rudolph the Red-Nosed Reindeer，1964）以及动画剧集《新木偶奇遇记》（The New Adventures of Pinnochio，1960）。

《疯》杂志（Mad）的主创哈维·科兹曼（Harvey Kurtzman）担任本片的编剧，同为杂志社员工的艺术家杰克·戴维斯（Jack Davis）负责了角色设计。配音演员则包括菲利斯·迪勒（Phyllis Diller）和鲍里斯·卡洛夫（Boris Karloff）。卡洛夫后来又以配音员的身份为《圣诞怪杰》献声，并大获成功。本片集结了各路知名怪物，其中包括经典静帧怪兽：金刚。但因涉及到版权问题，金刚在本片中并未使用原名，而是被称为“它”。在这部邪典之作的一个场景中，一个角色的头被换成了一只猪头。而在《谁陷害了兔子罗杰》的一个著名删减镜头中，演员鲍勃·霍斯金斯（Bob Hoskins）也被划上了一个猪头，很可能就是受本片启发。

1967
比利时

贝尔维森工作室：《高卢英雄传》

“高卢英雄传”系列迄今为止已推出了十二部长片。该系列的开山之作《高卢英雄传》（Astérix le Gaulois）改编自同名人气漫画的第一卷。漫画原著由编剧赫内·戈西尼（René Goscinny）和插画家艾尔伯特·尤德佐（Albert Uderzo）共同创作。神奇的是，这部动画是在两位原作者完全不知情的情况下在比利时进行制作的。等二人发现后，要阻止电影发行已经为时已晚。他们只能阻止续集的制作，并就该系列未来的制作进行谈判。原作者坚持认为动画版是一部质量低劣的廉价货，玷污了原作。但本片非常忠于原作，并在欧洲受到原作粉丝的热烈欢迎。

1967

法国/波兰

瓦莱利安·博罗夫奇克：《卡波夫妇的剧院》

瓦莱利安·博罗夫奇克（Walerian Borowczyk）是一位波兰艺术家和电影人，他曾在克拉科夫美术学院学习绘画和平版印刷。做了一段时间电影海报设计之后，他才开始制作真人短片，然后接触动画。在后来的人生中他也不断变幻着工作内容，并取得不俗的成绩。

他早年曾和波兰动画师简·雷尼卡（Jan Lenica）合作了多部超现实主义动画短片，其中最有名的作品包括《很久很久以前》（Byl Sobie raz，1957）、《爱的馈赠》（Nagrodzone uczucia，1957）和《房子》（Dom，1958）。博罗夫奇克和雷尼卡在1958年左右因为艺术分歧而分道扬镳，两人随后都迁居西方，留下了一笔属于新一代波兰电影人和艺术家的宝贵财富。

移居巴黎后，博罗夫奇克继续自己的动画事业。1959年，他和另外一位艺术电影人克里斯·马克（Chris Marker）合作了影片《宇航员》（Les astronautes）。马克因影片《码头》（La jetée，1962）而出名，该片虽然也是由一系列的图像构成，但却完全不能被称为一部动画。在静帧影片《复兴》（Renaissance，1963）中，博罗夫奇克将物体腐坏或破碎的镜头拍下来，然后通过倒放使被炸弹炸毁的物体重新复原。在《卫报》（Guardian）对导演兼动画师特瑞·吉列姆的一次采访中，吉列姆将博罗夫奇克的《天使游戏》（Les jeux des anges，1964）列为自己最喜爱的十大动画之一。吉列姆的许多动画都深受博罗夫奇克的荒诞风格、反传统式幽默以及极简主义的影响。

1967年的《卡波夫妇的剧院》（Le concert de M. et Mme. Kabal）是博罗夫奇克的动画终场秀。本片的角色来自于他1962年的短片《卡波夫妇的音乐会》（Le concert de M. et Mme. Kabal），在这部极端荒诞怪异的影片中，充满各种潦草的简笔画、活动照片和被解构的真人影像，这其中还有博罗夫奇克本人的客串表演。影片展现巫婆般的卡波夫人像一个蹩脚的夜总会主持人进行一系列神经质的表演，她用一种谁也听不懂的语言滔滔不绝地吐着各种词汇、发出各式声音。这些声音似乎是被随意剪辑在一起，听上去就像那种结结巴巴不断重复但又极富韵律感的嘻哈音乐。整部影片中，卡波夫人都在用她不耐烦的声音数落所有靠近她的人，包括他可怜的丈夫卡波先生。本片是lo-fi动画的先驱，其中的极简主义和诡异的装疯卖傻总让人联想起30年后英国漫画家、艺术家、动画师大卫·史莱格里（David Shrigley）的作品。片中的极简美学与刺耳的声效挑战着观众的忍耐极限，在这点上本片和哈里·史密斯的《魔法天地》相比可谓有过之而无不及，只不过史密斯的神秘主义被博罗夫奇克换成了狂放的东欧式幽默。

本片是博罗夫奇克的最后一部动画电影（1984年的《低俗谐谑曲》[Scherzo infernal]除外），在此之后他便投身真人电影的拍摄。他的作品涉及的各种电影类型，从《爱之岛戈多》（Goto, l'Isle d'Amour，1968）和《布兰奇》（Blanche，1971）等评论热赞的文艺片，到《修道院的故事》（Interno di un convento）、《化身博士之血》（Docteur Jekyll et les femmes）以及《艾曼妞5》（Emmanuelle 5）等情色B级片都出自他之手。

1967

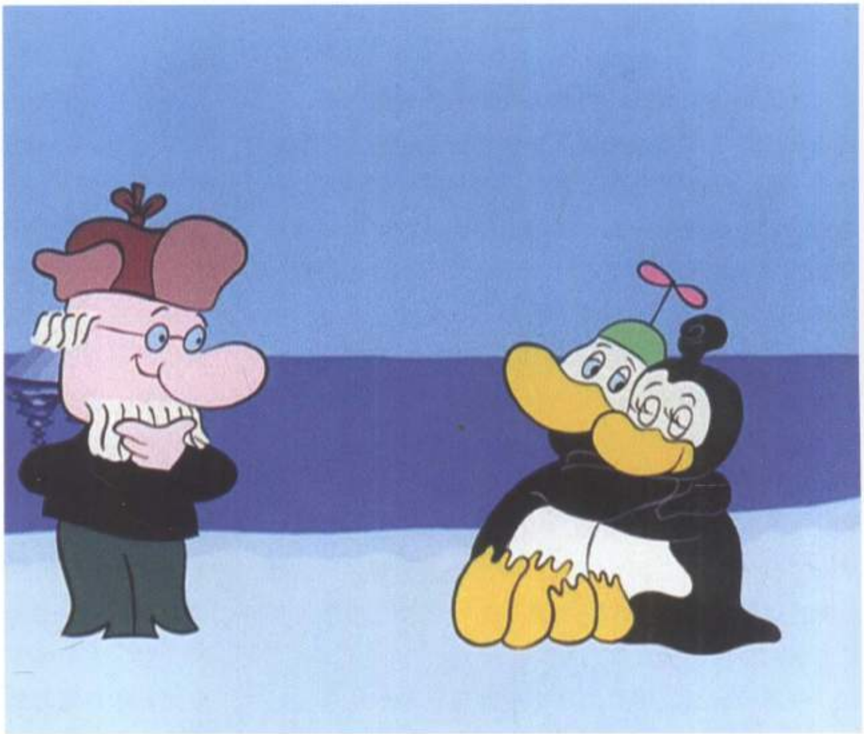
克罗地亚

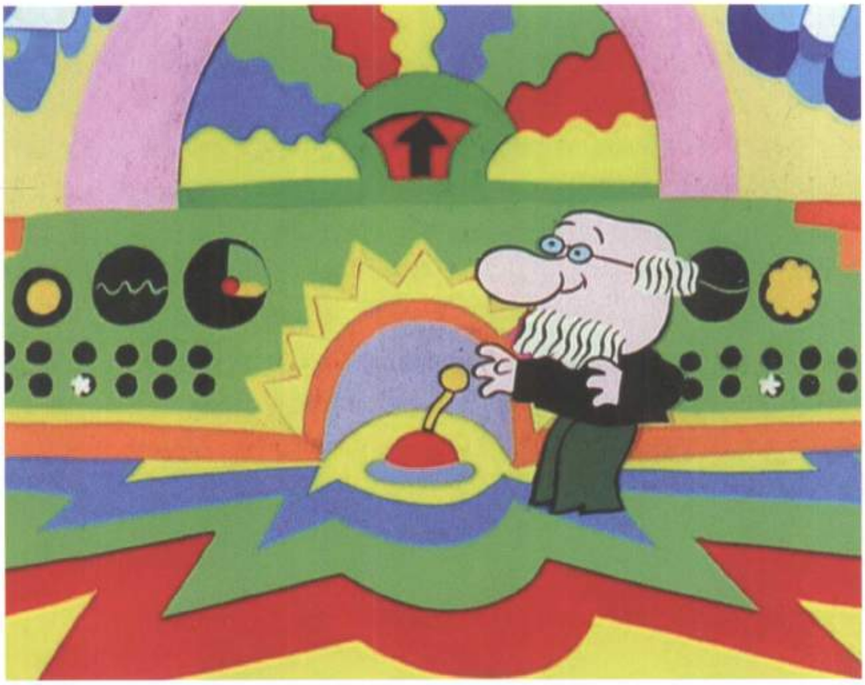
兹拉特克·格里奇：《巴塔扎尔教授》

到了60年代中期，萨格勒布电影公司已经跻身世界顶尖动画工作室之列。随着50年代的公司创始人逐渐退场，新的一批动画师和导演开始登台并接管公司。和10年前的UPA一样，萨格勒布电影公司在制作他们特有的单集影片的同时，也开始涉足广告和电视等商业领域。

萨格勒布电影公司的《巴塔扎尔教授》（Professor Balthazar）是一部风靡世界的动画剧集，曾凭借短片《音乐猪》（Muzikalno prase，1966）在戛纳电影节获奖的兹拉特克·格里奇（Zlatko Grgic）负责本片的导演工作。本片主角是一个古怪的老发明家，全剧共五十二集，耗费7年制作完成，于1974年结束全部剧集的制作。本片有着萨格勒布电影引以为傲的极简设计和有限动画，它动听的主题曲更是在每个孩子心中烙下了永久的印记。

1971年，格里奇又为萨格勒布电影公司拍摄了动画剧集《怪猫马克西》（Maxi Cat），并为加拿大国家电影局拍摄了三部短片：《灼热之火》（Hot Stuff，1971）、《我们是谁？》（Who Are We? 1974）以及《深喉》（Throat，1977）。他还和鲍勃·高弗瑞合作了奥斯卡奖提名影片《梦幻玩偶》（Dream Doll，1979）。





《巴塔扎尔教授》
1967-1977

1967

日本

笹川ひろし：《马赫五号》

动画剧集《马赫五号》改编自日本同名漫画，该系列在西方播出时被更名为《极速赛车手》。

原版动画中出现许多赛车过程中邪恶对手被主角杀死的场景，为降低动画的暴力程度，海外版的动画中这些敌人由“被杀”变成“被击晕”。继《铁臂阿童木》和《海底少年》为动画简单、特效突出的日式动画打开西方市场后，《马赫五号》成为又一部风靡全球的日式经典。

1967

韩国

申东宪：《洪吉童》

《洪吉童》是韩国的第一部动画长片，该片拍摄于韩国军事政变6年之后。当年的政变导致韩国全国电影行业受限。借着新电影配额制对于本土电影的优惠政策，以及《白雪公主》等迪士尼动画在韩国的热映的势头，Seki制作公司把热门漫画中的民间英雄人物洪吉童搬上了大银幕。本片在国内获得了巨大的成功，同时也带动了一系列韩国国产片的制作以及后来整个韩国动画产业的兴盛。

1968

加拿大

爱娃·萨斯：《无限变焦》

《无限变焦》（Cosmic Zoom）是一部简单却十分有趣的科学短片，影片画面在已知宇宙的最远端到物质最小的粒子之间穿梭。本片以一个少年划船开场，然后画面突然定格并转变成手绘动画，镜头缓缓拉远，观众逐渐看到整个湖面的全貌，然后是北美大陆、地球、月球、太阳系、银河。随后镜头又从遥远的宇宙拉回到少年身上，并继续拉近直到我们看见少年手上的蚊子，然后是蚊子的头，随后镜头进入皮肤以下的亚原子层，最后又再次回到少年在湖中划船的场景。

动画表现的变焦效果流畅得令人咂舌，简直已经用不上任何CGI的加工。本片是爱娃·萨斯（Eva Szasz）在加拿大国家电影局拍摄的作品，改编自吉斯·波克（Kees Boeke）出版于1957年的《无限视界》（Cosmic View，本书分别于1982年和1994年进行修订）。《无限变焦》以其惊人的想象力牢牢地抓住了看过本片的每一位观众，尤其是儿童观众和那些看午夜场的学生群体，并为他们献上了一幅震撼人心的宇宙精神地图。

巧合的是，设计师雷·伊姆兹（Ray Eames）和查尔斯·伊姆兹（Charles Eames）也于1968年推出了他们改编自《无限视界》的影片《十次方》（Powers of Ten）。影片以一个野餐场景开场，然后镜头开始以十的一次方、十的二次方的比例逐渐拉远。另一部类似的影片是1996年的《无限航程》（Cosmic Voyage），这是一部为IMAX电影院特制的影片。虽然这是一部高清晰的CGI电影，但却缺乏前两部1968年影片的手绘魅力。

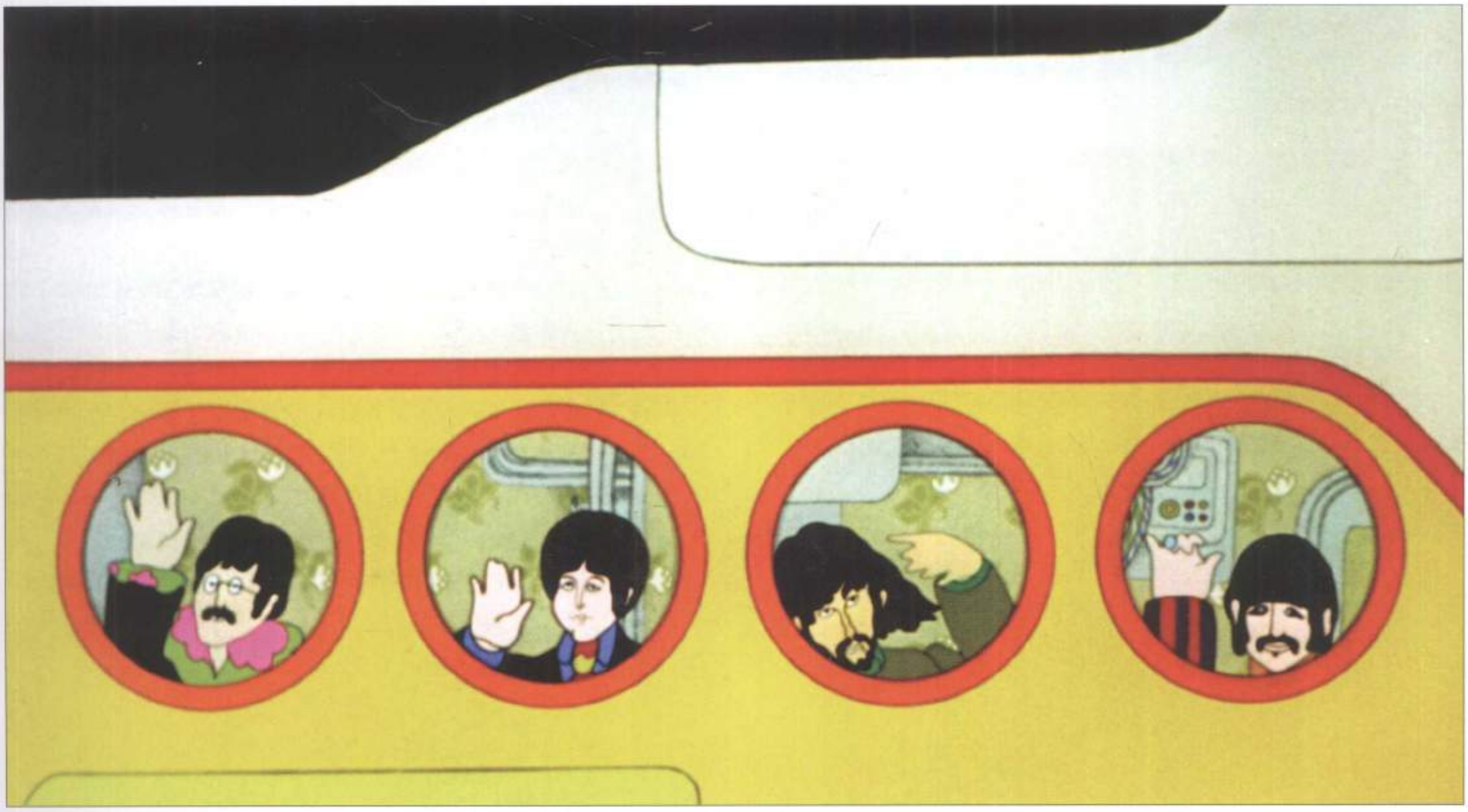
1968
英国

乔治·杜宁：《黄色潜水艇》

随着“披头士”（The Beatles）的假发、资料集、围巾与玩偶的爆红，拍摄一部以这个乐队为卖点的动画剧集只是时间问题。1965年伦敦的电视卡通工作室（TVC）接下了这份工作，为获得动画版权的国王电影公司（King Features）制作这部呆板无趣的剧集。当披头士的动画长片筹齐资金后，TVC又当仁不让地接下电影版的制作。此时的TVC手握制胜的秘密武器——标新立异的导演奇才乔治·杜宁（George Dunning）。杜宁和设计师海因兹·艾德曼（Heinz Edelmann）、编剧李·米诺夫（Lee Minoff）、艾瑞奇·西格尔（Erich Segal）以及诗人罗杰·麦高（Roger McGough）一起创作了这部迷幻经典之作，为披头士的音乐才华增色不少。在演职人员表中，制片人显示为国王电影公司的主管艾尔·布罗达克斯（Al Brodax），制片总监则是TVC的约翰·科提斯（John Coates），但事实上科提斯才是真正的制片人，布罗达克斯不过是挂个头衔。这种职位分配暴露出当时科提斯和杜宁的公司在签约上的经验不足。国王电影公司从这部大热影片中捞走了所有利润以及产品销售权，TVC却最终因为预算超支而赔了本。

影片以利物浦开场，杜宁利用照片拼贴出了当地的背景。故事讲述一个国家被蓝色恶魔封禁了所有的音乐与快乐，披头士获悉此事后乘坐黄色潜水艇前去拯救那里的人民。随着旅途的展开，影片画面

《黄色潜水艇》
1968



开始被杜宁和艾德曼色彩鲜艳而又充满超现实感的背景所填满。片中的每一首插曲都采用了不同的视觉风格，充分利用到了当时的各种动画技术，同时也把杜宁、艾德曼、查尔斯・杰金斯（Charles Jenkins）、罗伯特・巴瑟尔（Robert Balser）、杰克・斯托克斯（Jack Stokes）以及艾莉森・德・维拉（Alison de Vere）的才华发挥得淋漓尽致。从波普艺术家彼得・布莱克（Peter Blake）和安迪・沃霍尔（Andy Warhol）到超现实主义者萨尔瓦多・达利（Salvador Dalí）和勒内・玛格丽特（René Magritte），都对本片缤纷变幻的风格产生了影响。杜宁在歌曲《Lucy in the Sky with Diamonds》部分使用颜料填充了真人舞者的转描影像；在歌曲《Eleanor Rigby》部分，一些制作成员的照片被混进了人群中，其中包括杜宁和艾德曼（拿伞的男人）、艾莉森・德・维拉（拿相机的少女）和艾尔・布罗达克斯（抽烟的男人），动画制作小组经常光顾的酒吧的老板也在本片中露了个脸（电话亭中的男人）。动画中出现了五首披头士特别为本片写的新歌，其中歌曲《Hey, Bulldog》的动画场景中出现了一只长了几个头的狗。在美国上映时，也许是担心这样的场面对儿童来说过于怪异，这首歌连同它的动画部分一起被删减掉了，但在本片30周年重映时，这一段动画又被重新剪辑进去。

和披头士的真人电影《一夜狂欢》（Hard Day's Night）和《救命！》（Help!）一样，《黄色潜水艇》（Yellow Submarine）也抓住了乐队乐观、迷人、幽默的一面以及他们所代表的“摇摆60年代”精神。除了表现四人的鲜艳肖像外，还献上了许多极具时代感的形象，如黄色潜水艇、蓝色恶魔、无名之辈、可恶的飞行手套。片中对各种技术肆意的混用至今仍有借鉴意义。作为一部英国动画经典、摇滚电影杰作，本片对图形风格、设计以及广告的影响是不可估量的，同时它也向整整一代动画人和导演证明：摒弃迪士尼风格，同样能制作一部成功的动画长片。

动画人生平

乔治・杜宁 / TVC工作室

乔治・杜宁是位横跨英国与加拿大的领军人物，1920年生于多伦多。毕业后，杜宁做了一段时间插画家，1943年进入加拿大国家电影局（NBF）和诺曼・麦克拉伦共事。在此期间，杜宁开始创作实验电影，如短片《卡岱・罗塞尔》（Cadet Rouselle），他还用金属片制作的人物取代了木偶。1948年他来到巴黎，结识了巴索德・巴特斯克，在其影响下开始尝试在玻璃上作画。杜宁在50年代参与了纽约UPA的“杰拉德・麦克波音波音”系列。1956年，杜宁迁居伦敦，负责管理UPA短命的英国工室。

1957年，杜宁和商业合作伙伴约翰・科提斯成立了TVC，并雇佣了许多伦敦的前UPA成员。加拿大人理查德・威廉姆斯（Richard Williams）也被聘请为自由动画导演。TVC以制作动画信息片和广告为主，以求发展电视市场，但杜宁并未放弃实验电影。他拍摄了《衣柜》（The Wardrobe，1958）、《苹果》（The Apple，1962）等短片，还在《飞人》（The Flying Man，1962）、《梯子》（The Ladder，1967）中使用了彩色笔刷技术，这一技法在《黄色潜水艇》的歌曲《Lucy in the Sky with Diamonds》的动画部分发挥了奇效。之后，杜宁推出了多部短片，如《蛆》（The Maggot，1973）和《割草人达蒙》（Damon the Mower，1973），并策划将莎士比亚的《暴风雨》改编成长片。但健康状况让他举步维艰，最终未能完成影片，于1979年去世。

杜宁去世后，约翰・科提斯继续经营TVC，并决定把重心从广告和信息片转向更具娱乐性的作品，尤其是儿童文学改编作品。为筹集资金，科提斯还抵押了房产，推出《雪人》（The Snowman，1982）。TVC还把雷蒙德・布里格斯（Raymond Briggs）其他的几部经典作品也搬上了银幕，包括《当风吹起的时候》（When The Wind Blows，1986）、《圣诞老人》（Father Christmas，1991）、《彼得兔的世界》（The World of Peter Rabbit and Friends，1992）以及一部长片版的《柳林风声》（The Wind in the Willows，1995）。最近，科提斯和他的老搭档诺曼・考夫曼（Norman Kauffman）正在计划把雷蒙德・布里格斯的《伊塞尔和恩尼斯特》（Ethel & Ernest）搬上银幕，它讲述的是一个基于布里格斯父母关系的温馨故事。

动画人生平

特瑞·吉列姆

特瑞·吉列姆早年碾转各地。他曾在洛杉矶学习艺术和政治学，在纽约当过助理编辑、作家，还曾在哈维·科兹曼的杂志《救命！》（Help!）中绘制卡通。特瑞·吉列姆来到英国并加入《巨蟒马戏团》（Monty Python's Flying Circus）剧组后，逐渐奠定了自己在荒诞动画中的大师级地位。他狂放、新奇以及反传统的风格影响了诸多后来的动画人和导演，其中包括独立电影鬼才米歇尔·冈瑞（Michel Gondry）和《南方公园》的主创特瑞·帕克（Trey Parker）和马特·斯通（Matt Stone）。

《巨蟒马戏团》剧集完结后，吉列姆不再局限于电视和动画，而开始把他独特的审美理念和怪诞风格投入到真人电影的导演工作中。他于1975年与特瑞·琼斯（Terry Jones）合作拍摄了电影《巨蟒与圣杯》（Monty Python and the Holy Grail），又于次年首次独立执导了电影《莫名其妙》（Jabberwocky）。他的作品风格均为荒诞幻想主题，经典作品包括《时光大盗》（Time Bandits，1979）、《妙想天开》（Brazil，1985）、《吹牛大王历险记》（The Adventures of Baron Munchausen，1989）、《十二只猴子》（12 Monkeys，1995）、《格林兄弟》（The Brothers Grimm，2005）以及《帕那索斯博士的奇幻秀》（The Imaginarium of Doctor Parnassus，2009）。

1968

英国/美国

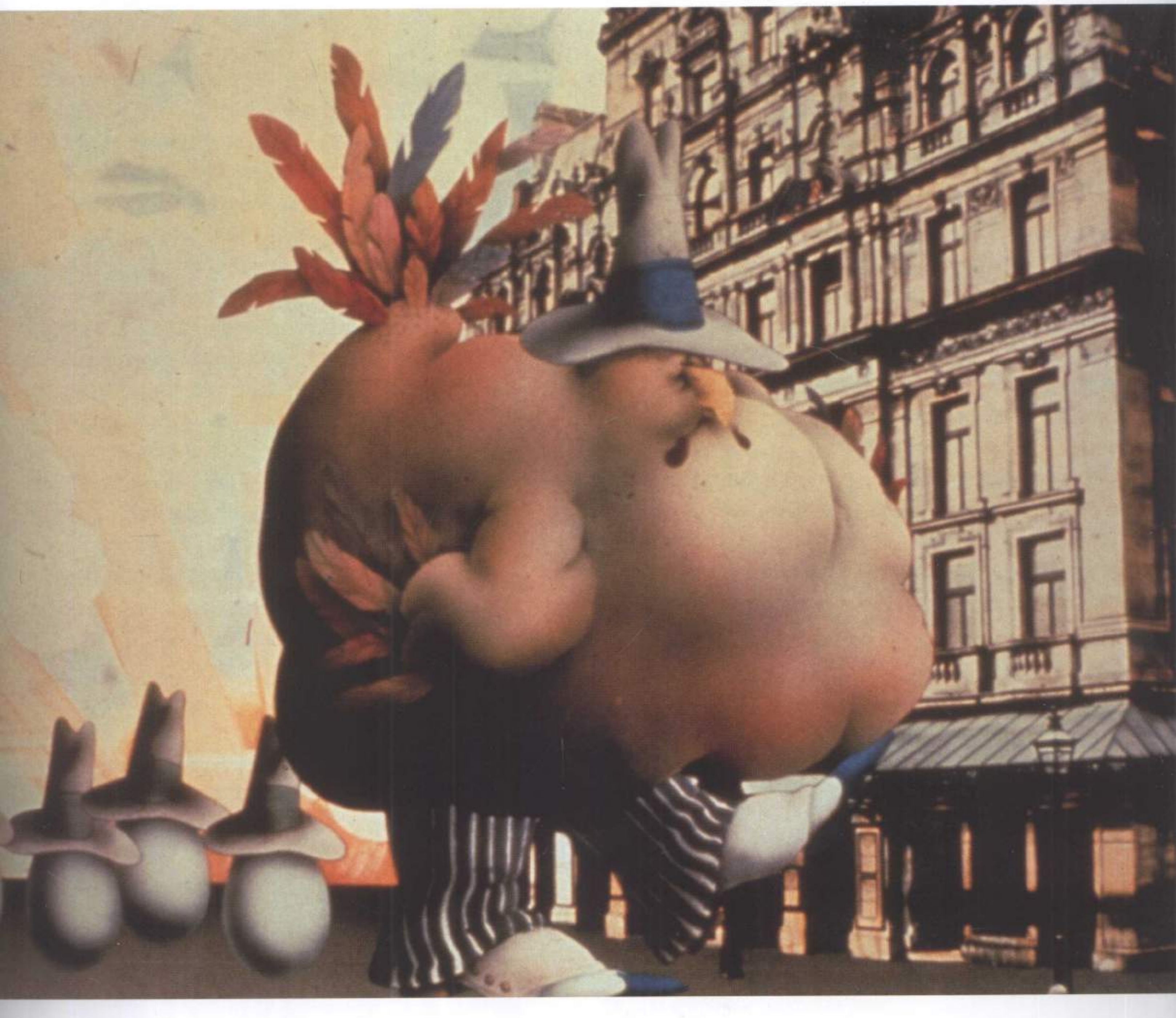
特瑞·吉列姆：《故事时间》和《巨蟒马戏团》

特瑞·吉列姆生于美国。1967年他只身来到伦敦，寻找他唯一认识的英国演员约翰·克里斯（John Cleese）。克里斯给了他一张BBC制片人的名片。不久之后，吉列姆便开始为一档名为《请勿调台》（Do Not Adjust Your Set）的电视喜剧节目写剧本，与他共事的还有迈克尔·帕林（Michael Palin）、艾瑞克·爱德（Eric Idle）以及特瑞·琼斯。期间制作人汉弗瑞·巴克莱（Humphrey Barclay）发掘了吉列姆在动画上的才华，并邀请他为该节目制作一些动画短片。吉列姆一做便一发不可收拾，并把他制作的众多动画集合成一部短片《故事时间》（storytime）。

《故事时间》很大程度上受到斯坦·凡德比（Stan van der Beek）的电影《死亡之息》（Death Breath，1964）的影响。吉列姆曾在纽约看过这部风格怪异的艺术片，该片中的一个场面展现了理查德·尼克松总统的头像照片如何撕开嘴吞下一只巨脚。考虑到制作预算和时间的严重不足，吉列姆便效仿《死亡之息》，把裁剪的照片、维多利亚式图片与各种荒诞机械和诡异的图画糅杂在一起，并最终形成了具有强烈个人风格的动画。

《故事时间》中的第三段“圣诞贺卡”，是吉列姆为《请勿调台之圣诞特别节目》制作的动画短片。该短片是整部影片中最有趣的一段，集中表现了吉列姆作品中亲民的怪诞风格以及玩世不恭的创意。

后来帕林、爱德和琼斯与约翰·克里斯以及格莱姆·查普曼（Graham Chapman）准备筹划一档新剧，吉列姆便受邀为该剧制作动画，编写剧本，偶尔也客串演出。这部《巨蟒马戏团》最终成为了60年代、70年代电视喜剧界的一朵奇葩，其中吉列姆的动画功不可没。吉列姆还为“巨蟒马戏团”系列的多部衍生电影，如《巨蟒与圣杯》、《布莱恩的一生》（Life of Brian，1979）等制作了片中的动画。



《巨蟒马戏团》
1969-1974

1968

日本

高畑勋：《太阳王子：霍尔斯大冒险》

《太阳王子：霍尔斯大冒险》是高畑勋的第一部作品。共同参与本片制作的还有高畑勋的同事兼爱徒宫崎骏。两人日后共同创建了大名鼎鼎的吉卜力工作室（Ghibli），而从《太阳王子》一片已经可以看见很多日后吉卜力的高水准和标志性风格。

《太阳王子》由东映动画和Topcraft公司共同制作，讲述渔民的儿子霍尔斯遭到银狼的进攻，搏斗中惊醒了沉睡数个世纪的巨人，并被巨人从狼群中救出。为报答救命之恩，霍尔斯拔出了插在巨人身上的魔剑，并用这把剑对抗常年统治其族人的魔王格兰沃尔德。在追寻祖先之谜的路上，霍尔斯从一只巨鱼手中解救了一整个渔村，并从此和少女希达结下了不解之缘。

该片耗时3年制作完成，全片以其刻画精致细腻的人物角色、优美的风景和活灵活现的动物而闻名。虽然有些人物设定上还是比较偏向卡通化，但鉴于其史诗般的剧情和以北欧为大舞台的宏大背景，除了名字不对号外，本片基本可以看作是吉卜力工作室的处女作。

1969

美国

马夫·纽兰德：《小鹿斑比与哥斯拉》

随着片头字幕在马夫·纽兰德（Marv Newland）这部片长仅90秒的处女作上滚动（所有的演职人员均为马夫·纽兰德），呈现在银幕上的是一段极其简陋的小鹿斑比在花丛中吃草的动画。然后字幕结束，伴随着音乐的一声巨响，斑比被一只怪兽的巨大脚掌一脚踏平。短暂的停顿后，银幕上又滚出了片尾字幕，全片剧终。

《小鹿斑比与哥斯拉》（Bambi Meets Godzilla）是一部lo-fi动画中的荒诞经典。影片是在纽兰德的冰箱一侧上拍摄完成，剧本则仿佛是从特瑞·吉列姆的《巨蟒马戏团》动画直接借用过来的。本片依靠午夜场观众的口口相传建立了口碑，在70年代、80年代大学校园巡演的“史派克与麦克奇幻动画节”（Spike and Mike's Fantastic Animation Festival）和“恶心变态动画节”（The Sick and Twisted Festival）中，本片几乎每场必演。根据动画史学家杰瑞·贝克（Jerry Beck）编写的《1000名专家评选的50部最伟大的卡通》（The 50 Greatest Cartoons: As Selected by 1,000 Animation Professionals）一书，本片在一份史上最伟大的动画排名中居然名列三十八位。《小鹿斑比与哥斯拉》在当年可谓出位至极，并对后来兴起的“震惊式幽默”（shock humor）产生了重要影响。本片的结局对于现在的观众来说也许不足为奇，但这也是因为我们已经看了太多效仿本片创意的电影和桥段。

1969

加拿大

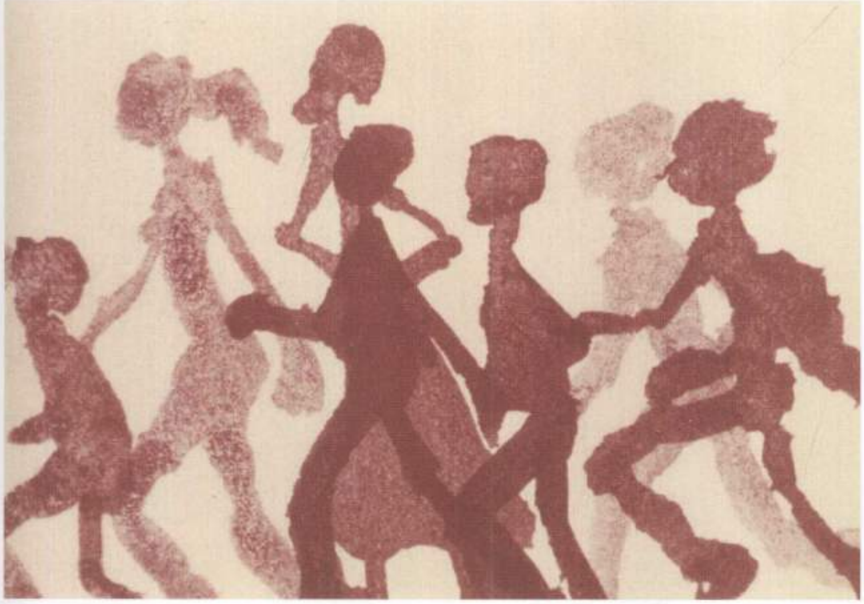
瑞恩·拉金：《散步》和《街头音乐》

瑞恩·拉金（Ryan Larkin）是加拿大国家电影局的红人，也是诺曼·麦克拉伦的爱徒。他在60年代拍摄了一系列影片并频频获奖。这些风格自由迷幻、充满象征意义的影片包含着各式衔接松散、不断变换的影像和画面。拉金的第一部作品《潘神箫》（Syrinx，1965）改编自希腊神话，展现了一系列古典风格的变幻图像。而《城市风景》（Cityscape，1966）则主要表现城市发展，在主体上相比前者要更具时代性。

《散步》（Walking）也是一部充斥着变形的作品，片中印象主义风格的角色一边迈着大步，一边在各种身份与形态之间穿行。整个动画洋溢着一股欢愉而迷幻的能量和激情。本片还被提名1970年奥斯卡最佳动画短片奖。

拉金接下来的一部短片《街头音乐》（Street Musique，1972）讲述的是街头音乐人对路人造成的影响。影片获奖无数，但却是拉金最后一部完整的电影。在此之后他只为莫特·兰森（Mort Ransen）的获奖影片《时光流逝》（Running Time，1974）拍摄了片中的一段动画并参演了片中的一个小角色。虽然在动画和画面质量上无可挑剔，但拉金的这些作品在叙事上普遍缺乏明确方向。这也许也反映出影片制作者本人的性格特征。在后来的几十年中，拉金漫无目的地淡出了动画界并四处漂泊，还陷入抑郁症和吸毒的泥潭。鉴于他早期作品中呈现的激情与才华，不得不说这是个悲剧。

动画师兼导演克里斯·兰德雷斯（Chris Landreth）一直很崇拜拉金的作品，他寻找到这个失魂落魄的大师，并依据他的作品拍摄了影片《瑞恩》（Ryan，2004）。多年默默无闻的拉金再度被带到聚光灯下，面对公众的关注，拉金战胜心魔并重新投入工作。2005年他为MTV拍摄了多部动画短片，随后又开始和音乐人劳利·戈登（Laurie Gordon）一起着手策划一部名为《零钱》（spare change）的影片，讲述自己多年漂泊不定的经历。不幸的是，癌症的突然降临带走了这位动画奇才。拉金去世后，其他人根据他的动画和故事分镜完成了这部影片。



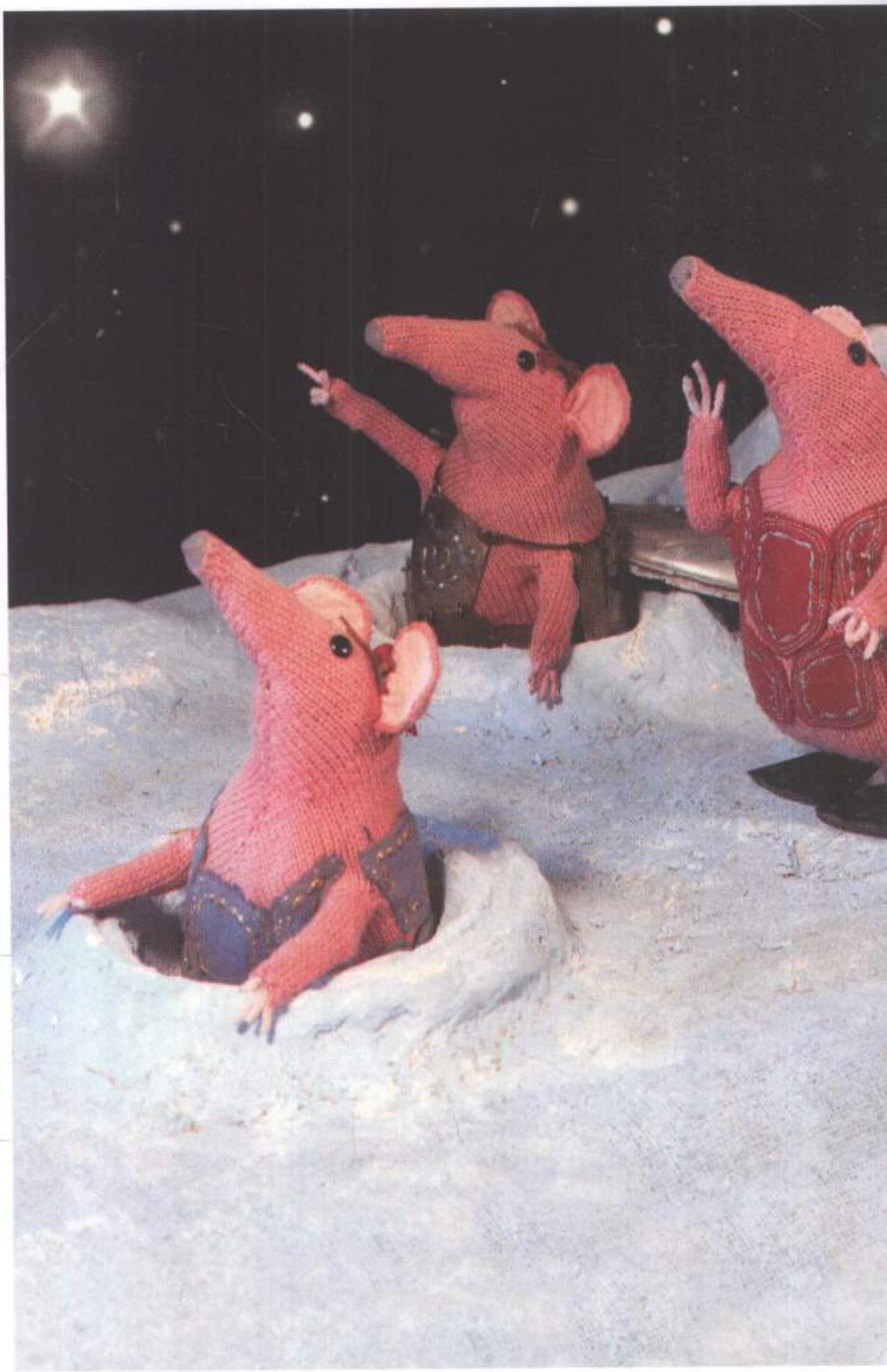
《散步》
1969

1969

英国

奥利佛·波斯盖特 & 彼得·弗明

动画《太空鼠》（The Clangers）讲述一群住在“很远很远的小行星”上的老鼠的故事，本剧也是lo-fi电视动画之王奥利佛·波斯盖特（Oliver Postgate）和彼得·弗明（Peter Firmin）风格最为超现实、最出名的作品。波斯盖特和弗明一起成立了“小电影公司”（Smallfilms），并制作了许多儿童动画剧集，如《机车伊沃》（Ivor the Engine）、《粉红猫》（Bagpuss）和《诺金》（Noggin the Nog）等等。他们的作品都是在一个改造过的牛棚里制作完成的。这些作品往往简单而朴素，片中的模型通常由弗明负责设计制作，或者像《太空鼠》中的布偶一样，由弗明的妻子亲手编织。这些作品最大的魅力在于可爱的角色、不同寻常的故事以及波斯盖特有趣的旁白。他们的动画深受英国儿童的喜爱，并影响了整整一代欧洲动画人。



《太空鼠》
1969

1969

意大利

奥斯瓦尔多·加凡多利：《线》

奥斯瓦尔多·加凡多利（Osvaldo Cavandoli）早年曾以动画师的身份在波哥电影公司（Pagot Film）参与制作意大利的第一部动画长片《火药兄弟》（1949）。50年代，加凡多利开始制作动画广告，其中还包括一些静帧作品。但真正让加凡多利走向成功的是他1969年为意大利电视节目《卡洛塞洛》（Carosello）拍摄的宣传短片《线》（La Linea）。本片完全用一根线条来表现：一个由线条构成的人物在一根线上站立、走动，并时不时地借艺术家之手来解决他遇到的各种麻烦。

这部题材新颖、技法高明的作品很快便脱离广告片的身份，并衍生出各种漫画以及一部电视动画剧集。该动画剧集从1972年一直播出至1991年，共制作了九十集。

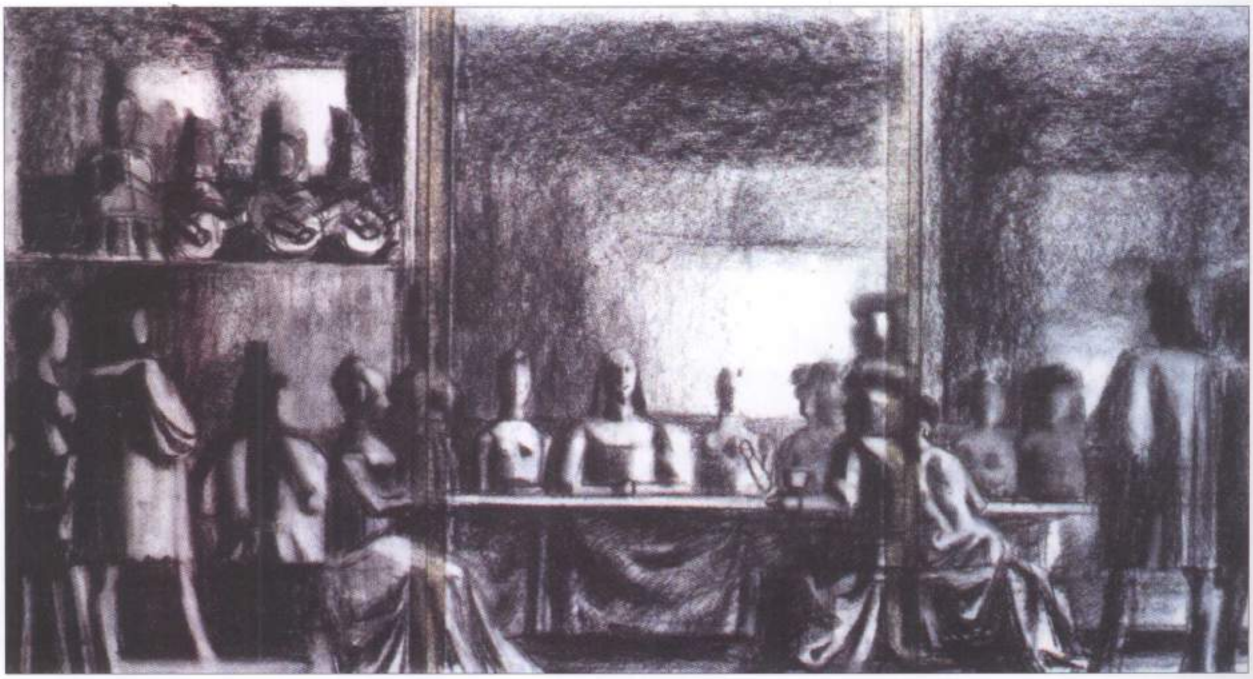
1969

克罗地亚

帕瓦奥·斯托特 & 布兰克·拉尼托维奇：《红死病的假面舞会》

帕瓦奥·斯托特（Pavao Stalter）曾是艺术品修复人员，在导演斯拉克·波力克（Zlatko Bourek）引荐下，于1957年进入萨格勒布电影学院。波力克也是名画家、布景设计师，以改编民间故事题材短片出名，作品包括《舞曲》（Becarac，1966）和《阿巴纳斯船长》（Captain Arbanas Marko，1968）。

斯托特也是以背景画师和布景设计身份开始动画生涯。波力克到1969年才开始担任导演，把爱伦坡的经典恐怖故事《红死病的假面舞会》（Maska Crvene Smrti）改编成动画。本片采用斯托特惯用的草图风格以制造出颤动效果。本片的另一位导演是南斯拉夫流亡动画师兼导演布兰克·拉尼托维奇（Branko Ranitovic）。斯托特的大部分作品都在萨格勒布电影公司完成，这些风格多变的作品包括《第五个》（Peti，1965）和《42号住房》（Kuca Br.42，1984）。



《红死病的假面舞会》
1969

1969

日本

富士电视台：《海螺小姐》

《海螺小姐》是一部动画情景喜剧，该系列从1969年播出至今，已成为世界上最长寿的动画剧集。《海螺小姐》改编自长谷川町子于1946年至1974年连载于报纸上的四格漫画，主要讲述城郊一家人的简单生活。多年来这部动画一直紧跟时代步伐，比如角色服装变得越来越时尚和西式，但动画仍旧保留了一份怀旧气息。富士电视台的《海螺小姐》一直深受各年龄段的观众喜爱，在日本至今仍有很高的收视率。

1970

美国

莉莉安·舒华兹：《怪异动画》

画家莉莉安·舒华兹（Lillian Schwartz）是一位电脑动画界的先锋艺术家。1970年，在贝尔实验室的工程师肯尼斯·诺尔顿（Kenneth Knowlton）的帮助下，莉莉安创作了影片《怪异动画》（Pixillation）。当时许多先锋人物都在古代神秘主义的影响下纷纷创作冥想型、精神型的电影，相比之下，莉莉安的《怪异动画》则更像一件风格明快的未来主义波普艺术品。极度明亮的色彩和晃动的电脑几何图形以及有机状的图像配上电子合成音乐，给人的感觉更像是在向观众发起挑衅，而不是帮助观众在冥想中保持安定。

日式动画

“日式动画”（Anime）由20世纪早期日本动画先驱所创。受日本漫画影响，日式动画在视觉上的最大特点通常表现为角色硕大的眼睛，纤长的四肢和夸张的面部表情。动画背景往往被设计得很有立体感，并能有效地烘托气氛。

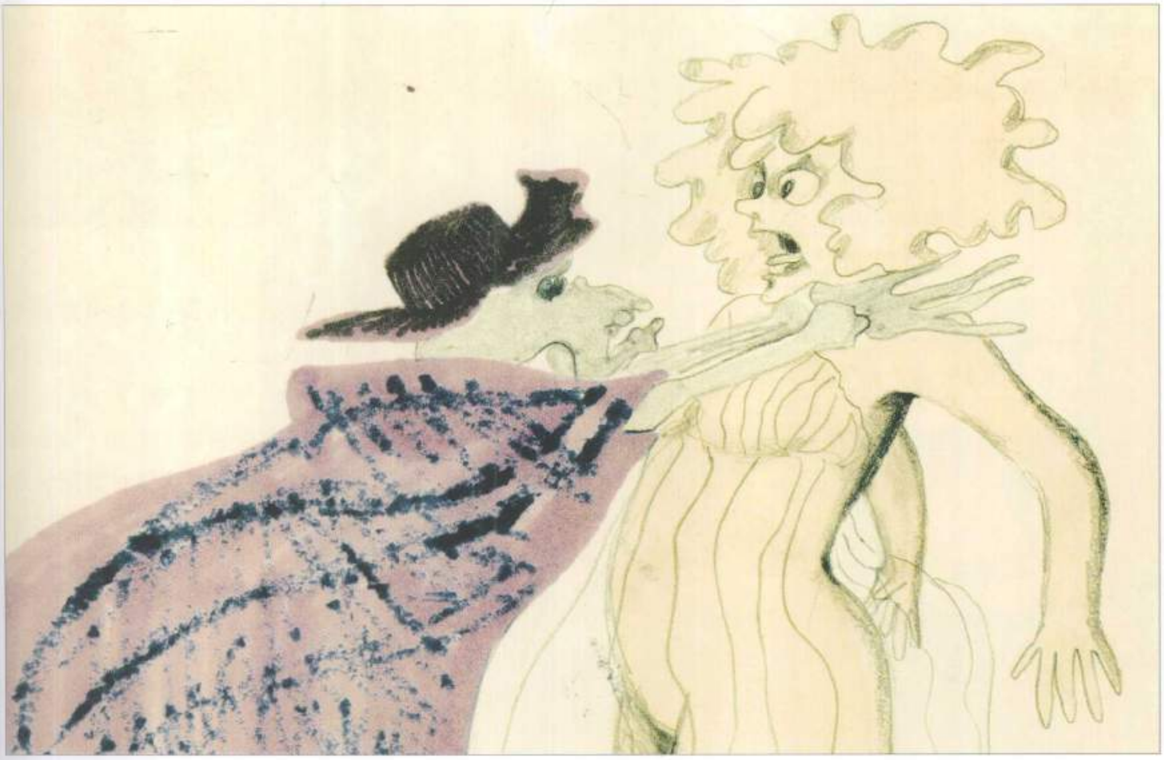
1970
美国

约翰·哈伯利 & 菲丝·哈伯利：《蛋》

相比于哈伯利夫妇之前轻快有趣的《月光鸟》（Moonbird，1959）、《有风的日子》（Windy Day，1967）和《布迪鸡》（Cockaboody，1973）等片，这部《蛋》（Eggs）在基调上显得格外严肃和沉重。《蛋》延续了两人之前作品慵懒、随性的视觉与叙事风格，但在绘画和设计上更加粗砺、污浊，突显出人口过剩及相关社会问题的严肃主题。

这部短片设想了自然之神与死亡之神之间的对话，探讨生育繁殖和人口控制之间的矛盾。影片支线还讨论了未来持证生育和发明永生药的可能性。为解决这一问题，一个印度神明出现在了自然之神与死神面前，并赐予他们一个全新的星球，让他们可以重新开始。他还告诉地球上的人们现在他们只能靠自己，并建议他们实行人口控制。

这部由昆西·琼斯（Quincy Jones）担任配乐的短片延续了哈伯利标志性的自由绘画风格，并使用到叠印技术和多重曝光。影片通过角色对话来讨论政治话题。这种叙事方式在哈伯利之前的作品中也有出现，如表现由蒂奇·吉列斯派（Dizzy Gillespie）和乔治·马修斯（George Matthews）配音的两名建筑工人讨论核战争的影片《洞》（The Hole，1964）和探讨战争与军备竞赛的影片《帽子》（The Hat，1964）。丈夫约翰去世后，菲丝·哈伯利继续通过制作《生命之初》（Enter Life，1982）等作品探讨科学与道德的问题。



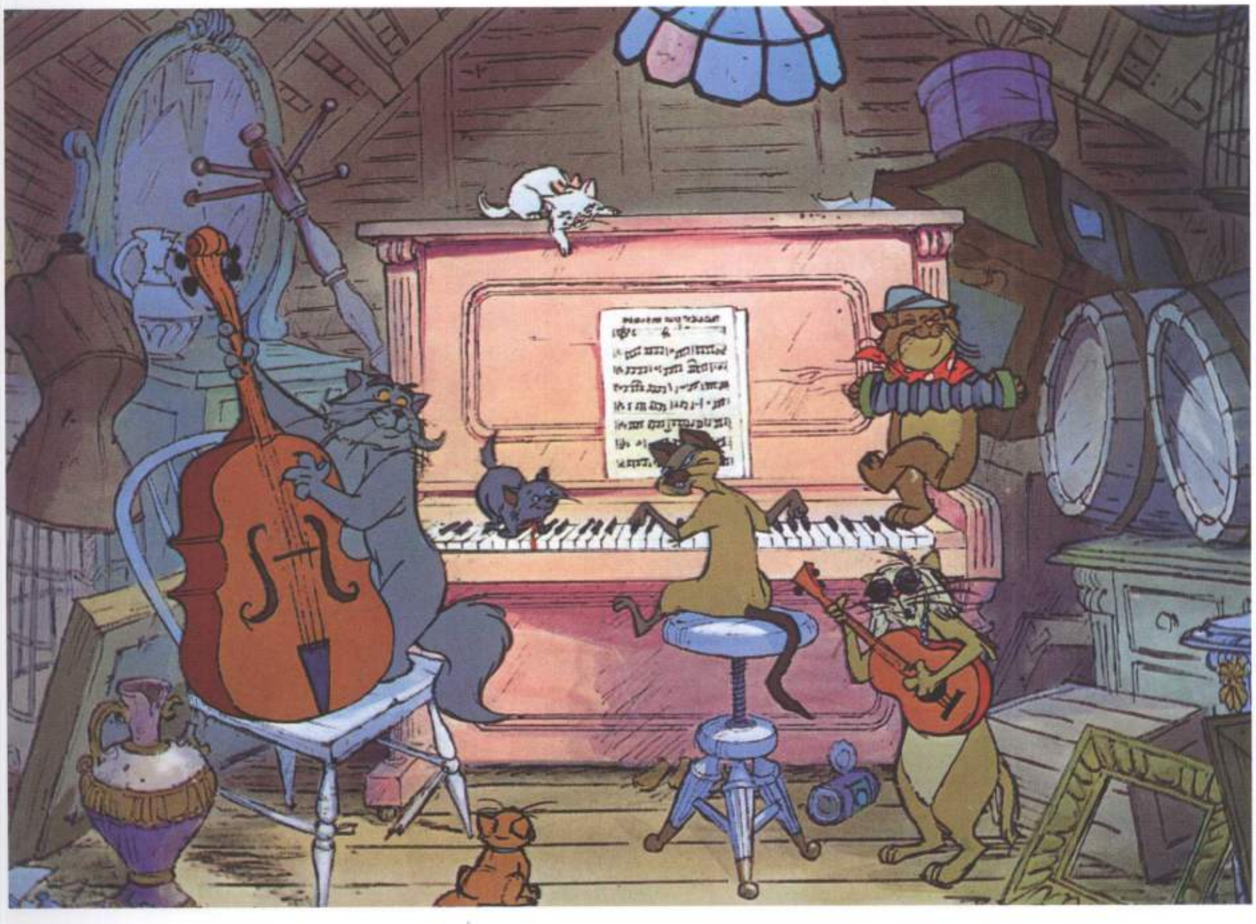
《蛋》
1970

1970
美国

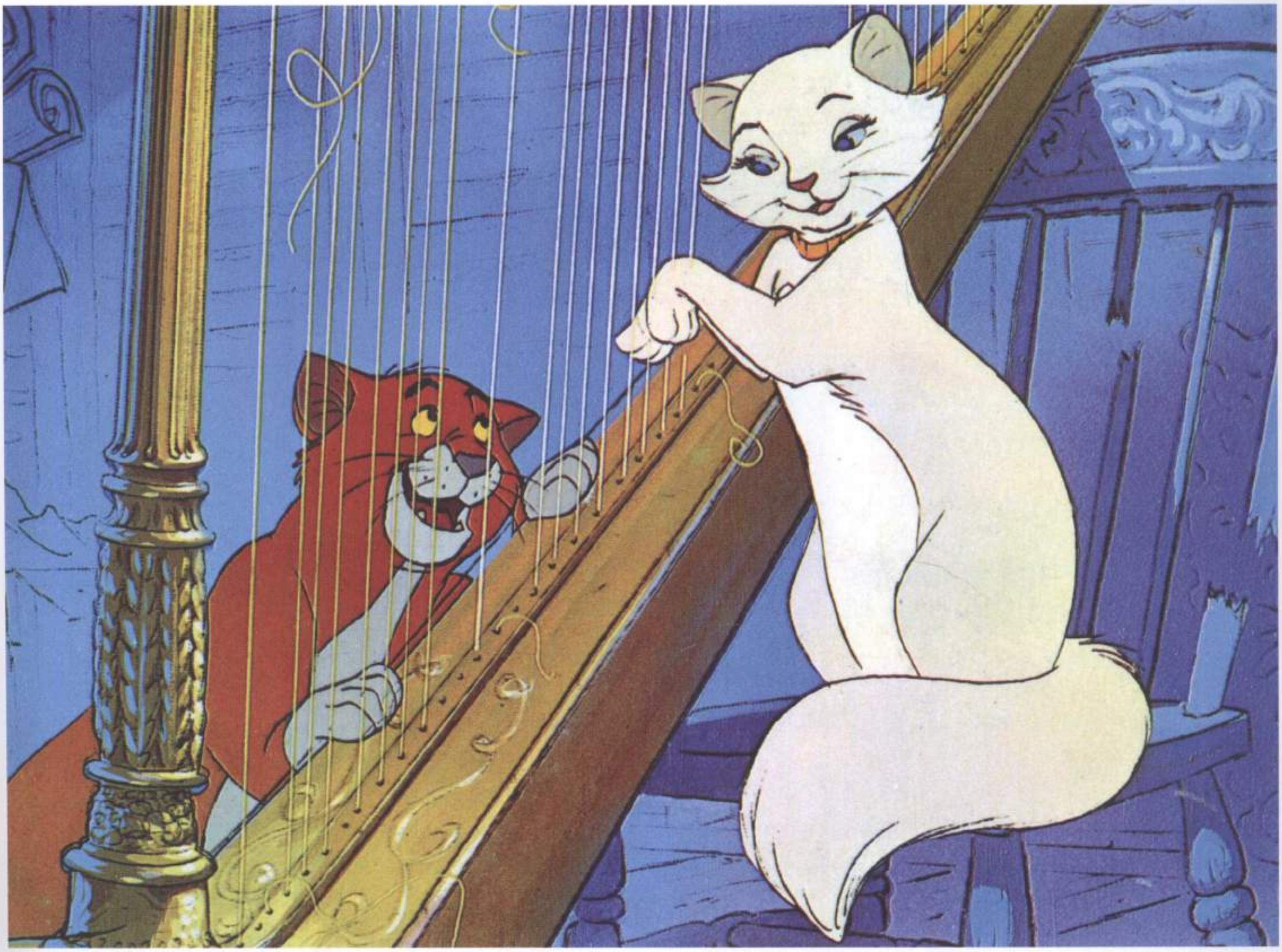
迪士尼：《猫儿历险记》

《猫儿历险记》（The Aristocats）是华特·迪士尼1966年去世之前批准的最后一部电影。本片是德裔导演沃尔夫冈·雷瑟曼（Wolfgang Reitherman）在迪士尼的第四十个年头的作品。1937年他曾以动画师身份参与制作迪士尼的首部动画长片《白雪公主》。他在该片演职人员表中署名为“沃利·雷瑟曼”（Woolie Reitherman）。

本片讲述伊娃·嘉宝（Eva Gabor）配音的贵族猫杜翠丝（Duchess）和她的三个孩子波力奥兹（Berlioze）、多路斯（Toulouse）和玛丽（Marie）被阴险的管家绑架，他们必须想办法回到有钱的主人身边。在冒险过程中，他们得到了菲尔·哈里斯（他还在《森林王子》中为巴鲁配音）配音的野猫欧马力（O'Malley）的帮助并和他结为好友。欧马力对杜翠丝一见钟情，并在返回城市的路上向她证明了自己可以成为一名合格的慈父，抚养三只小猫。迪士尼经验丰富的制作团队为本片献上了出色的动画和配乐，使本片和《森林王子》、《101斑点狗》一样给人一种轻松明快的感觉。但是，迪士尼70年代的长片都有个通病：反派们似乎并不能真正对主角们构成威胁，导致影片剧情发展缺乏驱动力。本片中的笨手笨脚的管家埃德加（Edgar）完全比不上《101斑点狗》中的库



《猫儿历险记》
1970



伊拉或是《森林王子》中的希尔可汗带给角色的威胁感。

迪士尼的中坚分子乔治·布兰斯（George Bruns）负责了本片的配乐。他使用法式舞曲和爵士乐分别为杜翠丝富丽堂皇的巴黎生活和野猫们玩世不恭的流浪环境创造出截然不同的氛围。

雪曼兄弟为本片奉上了多首脍炙人口的歌曲，如《她永远不会孤独》（She Never Felt Alone）和《音阶和琶音》（Scales and Arpeggios）。雪曼兄弟因在《森林王子》、《欢乐满人间》、《飞天万能车》等片中创作的歌曲而享誉世界。本片的原声如今已经被奉为经典。片中其他的歌曲还包括弗洛伊德·哈德森（Floyd Huddleston）和艾尔·林克（Al Rinker）创作的《每个人都想成为猫》（Everybody Wants to Be a Cat）和特里·吉凯森（Terry Gilkyson）的《托马斯·欧马力》（Thomas O'Malley）。

斯卡特曼·克罗瑟斯（Scatman Crothers）为野猫斯卡特（Scat）配音。克罗瑟斯是一名音乐家、演员，并为许多影视作品配过音。《猫儿历险记》是他的首部动画配音作品。他后来还演绎了汉纳—巴贝拉公司的“香港酷狗”（Hong Kong Fuey）和1986年的《变形金刚大电影》的“爵士”。

1970
美国

查克·琼斯 & 艾比·莱维托：《幻影收费亭》

《幻影收费亭》（The Phantom Tollbooth）改编自纽约设计师诺顿·加斯特的小说，讲述一个无所事事的男孩米洛（Milo）一天突然收到一个神秘的包裹——一个收费亭。米洛开着玩具车通过这个收费亭进入一个智慧王国，展开了一段奇幻之旅，并从中学会了生活的意义所在。

本片由琼斯和另一位经验丰富的动画师兼导演艾比·莱维托共同拍摄。两人曾于40年代在华纳共事，50年代一起进入UPA工作。另一位华纳老将戴维·莫纳汉（Dave Monahan）负责导演本片的实拍部分，配音皇帝梅尔·布兰克包办了本片的配音工作。

虽然各路人才齐聚一堂，动画也有各种卖点，但奇怪的是《幻影收费亭》就是没能红起来。片中所营造的世界既迷人又充满想象力，但有些镜头对于年幼的观众来说有些恐怖。实拍与极简风格动画之间的转换令人震撼，但实际上，在技术的运用上本片还没有迪士尼25年前的《南方之歌》来的复杂。《幻影收费亭》顺应了当年好莱坞电影对年轻的“爱之一代”（love generation）的关注，这一代人急切地希望寻找现代社会的意义，希望“寻找自己”。这部略带迷幻色彩的动画让人们回想起那个年代的乐观思想和自由精神，而在当时，这部作品也确实给很多成年人留下了深刻的印象。但是本片的内涵与片中大量的文字笑话超出了多数儿童的认知范围，而且影片说教味道过重，令成人和儿童观众都有些望而却步。

也许是因为评论和观众对本片的反应冷淡，米高梅在完成本片后就关闭了动画部。直到1982年米高梅公司才赞助拍摄了另外一部动画《鼠谭秘奇》（The Secret of NIMH）。

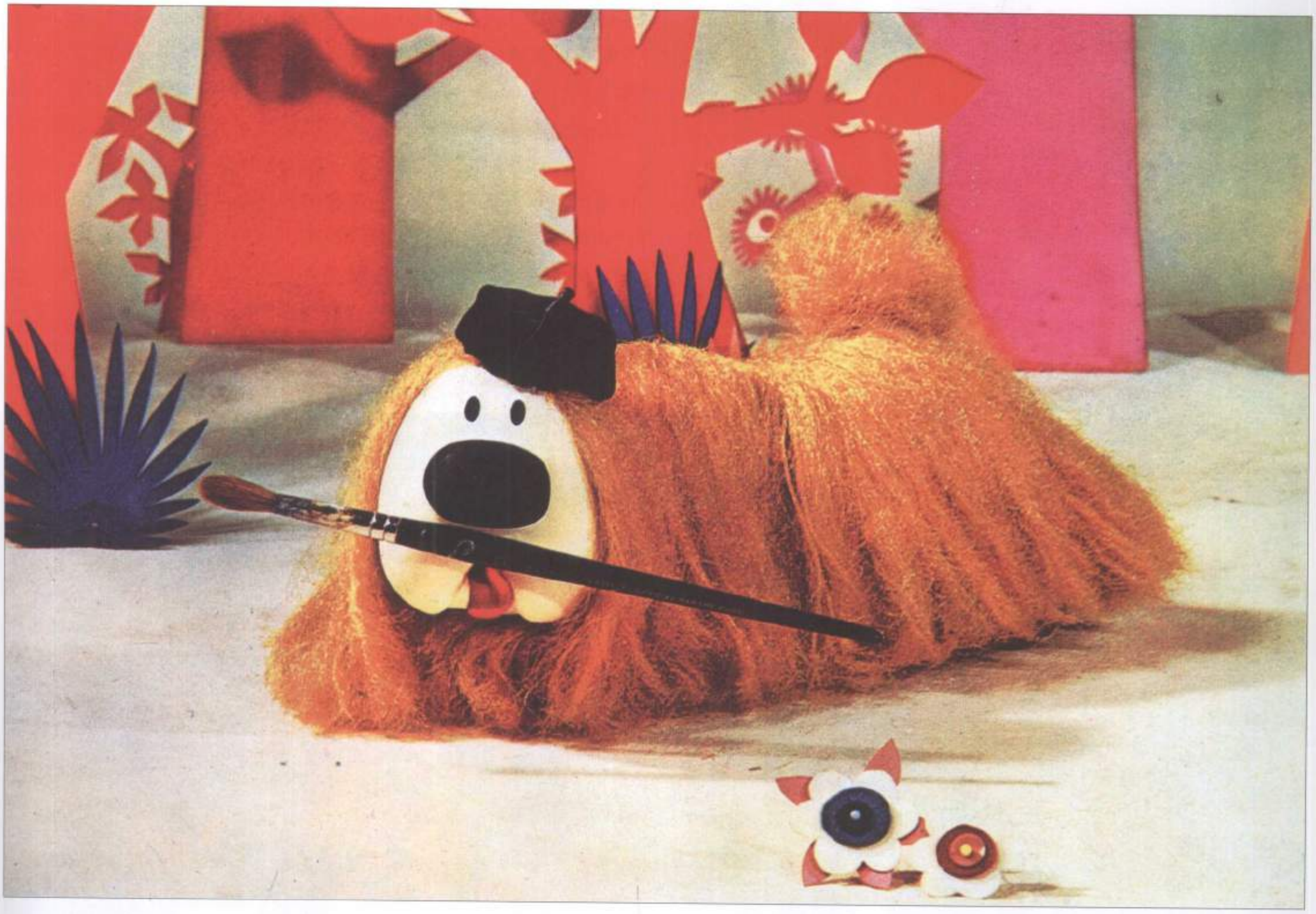
1970
法国

萨维奇·达诺：《小狗道格与蓝猫》

萨维奇·达诺（Serge Danot）曾在电影工作室当过清洁工，后来又做过广告经理。他为一部名为《神奇旋转木马》（Le manège enchanté）的动画剧集制作了试播集。此后，这部经典静帧儿童动画从1963年到1971年间共制作了五百集，并于1970年推出了电影版《小狗道格和蓝猫》（Pollux et le chat bleu）。和基调轻快、异想天开的电视版不同，电影版内容更加阴暗、剧情更为险恶。影片讲述居住在花园中的“神奇旋转木马”角色们遭到了来自一只恶猫的威胁。这只“蓝猫”妄图毁掉这个无忧无虑、五彩缤纷的乌托邦世界，并把一切都变成蓝色。最后爱吃糖的小狗道格拯救了花园，并把蓝色从花园中驱赶了出去。

和电视版一样，电影版的英文译制工作也交给了艾瑞克·汤普森（Eric Thompson）。汤普森既负责剧本改编又担任英文旁白，他没有把法语版的剧本直接翻译过来，而是尽量使台词贴近影片内容。他精彩而荒诞的译制版深得成人观众的喜爱，导致本片英文版比法语原版更具生命力和吸引力。许多观众对英文版的偏爱都是基于一些对于翻译中的文化暗示的猜想。如许多人认为片中一个弹吉他的角色“迪伦”是代表鲍勃·迪伦。另有一种地下理论认为汤普森的翻译充斥着对性与毒品的暗示，但这种说法后来遭到汤普森妻子——演员菲丽妲·洛（Phyllida Law）的否认。由于本片这种特殊的魅力，以及多年以来在儿童观众中的高人气，电视版在90年代被重制。2006年，波利克斯兄弟/百代公司（BolexBrothers/Pathé）还制作了一部《神奇旋转木马》的CG动画长片，并影片在主题上和之前的电影版也极其相似。

可惜的是，1970年和2006年的两部电影版成绩都不理想，二者都没能抓住原版电视动画剧集中那些糖块大小、制作精美的角色以及荒诞的静帧动画的魅力与精髓所在。



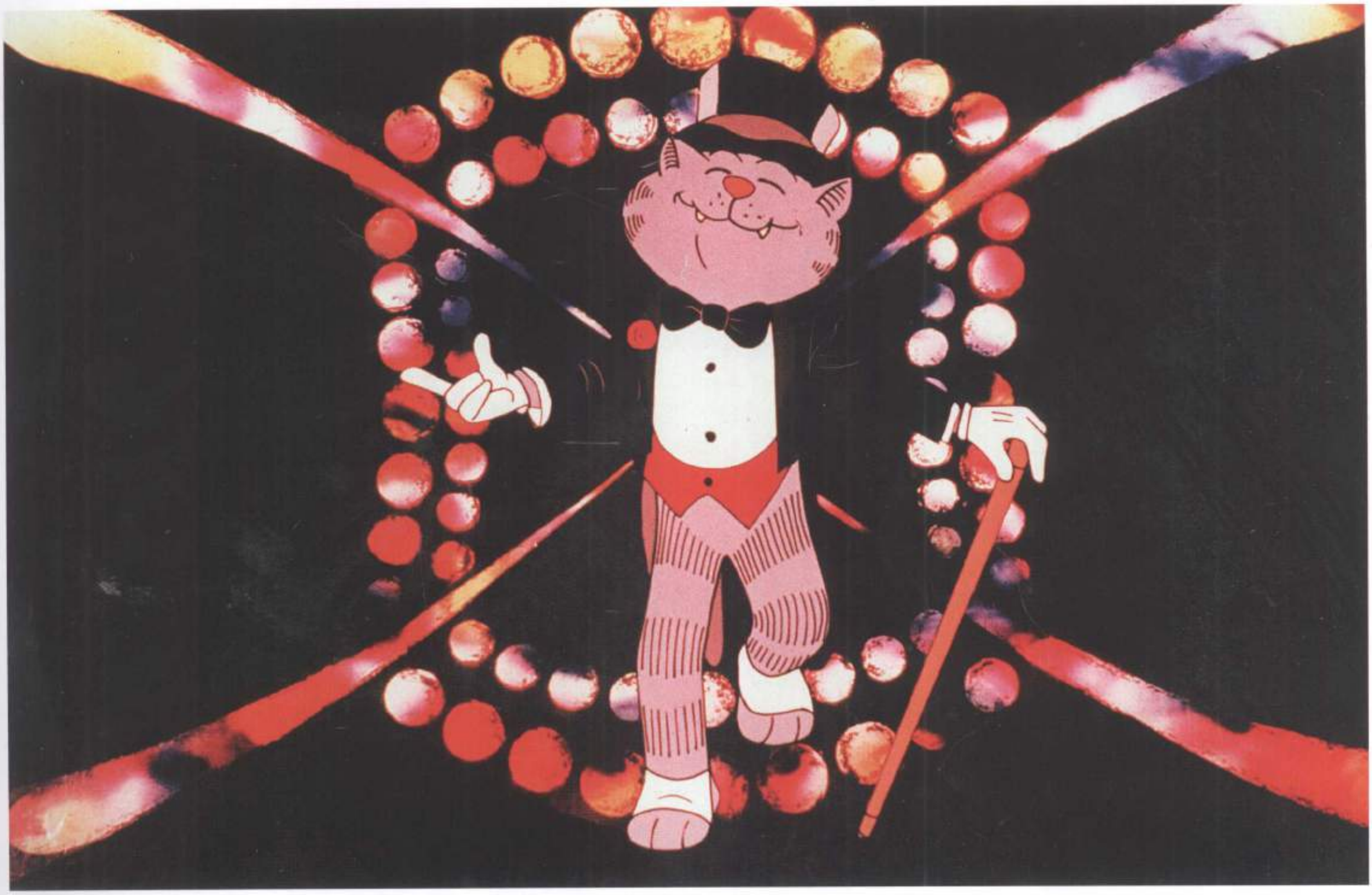
《小狗道格与蓝猫》
1970

1971
美国

拉尔夫·巴克希：《怪猫弗里兹》

《怪猫弗里兹》（Fritz the Cat）的片名乍看下去完全可以归类进主流动画范畴，但影片的内容却和传统的儿童类型动画大相径庭。成人动画这个概念早已不是什么新鲜事，早期欧洲动画师在19世纪末20世纪初就开始制作面向成人观众的动画，哈拉斯&巴切勒和UPA等动画工作室也有类似的作品，但这种类型动画在美国主流动画中似乎已经被淡忘。随着社会的变革和年轻一代新生社会力量和经济自由的出现，拉尔夫·巴克希相信现在就是时候把成人动画再度带进观众视野。巴克希以罗伯特·克兰布（Robert Crumb）创作的漫画角色为主角拍摄了美国史上第一部X级动画，影片的标语还炫耀称“宝贝，这个X级可不是白给的！”。

本片制作预算相对较低，拍摄时间也很短，但动画成品却很好地再现了克兰布的地下漫画风格，保留了原作中费时费力的标志性交叉排线式画法。动画的背景是从当时纽约的照片上直接临摹下来的，真实地表现出环境的脏乱与粗砺感。影片讲述年轻的猫咪弗



《怪猫弗里兹》
1971

里兹住在卡通版的现代纽约市，到处都是拟人化的动物居民。弗里兹过着和学生、垮掉派一样放荡不羁的生活，成天沉溺于性放纵、毒品以及摇滚乐。

巴克希曾在特里通和派拉蒙等主流动画工作室中工作，并从中吸取了足够的动画经验。他是在纽约东区的一家书店偶然看见克兰布的地下漫画。虽然巴克希一开始就给克兰布留下了不错的印象，但为了得到他的允许进行电影改编，巴克希仍然花费了大量精力来说服他。为此他还不厌其烦地拜访克兰布在加利福尼亚的住所。后来巴克希终于获准拍摄动画，但影片推出后克兰布又表示自己不喜欢这部动画版，并声称影片表现的不过是巴克希个人的心理问题。克兰布后来在一部名为《超级巨星弗里兹》（Fritz the Cat Superstar）的讽刺漫画中“杀死”了自己创作的这个角色，该书中还有一些弗里兹讨论电影续集的场景。克兰布还声称巴克希拍摄这部动画只得到他前女友的同意，并未得到他本人的批准。讽刺的是。尽管克兰布从本片中收取了五万美金的版权费，《怪猫弗里兹》的全球票房最后突破了一亿美元，并成为有史以来最成功的独立动画。

动画人生平

拉尔夫·巴克希

拉尔夫・巴克希1938年生于以色列，1939年随全家移居纽约。他最早在特里通工作，并以动画师和导演的身份参与了“大力鼠”等多部动画的制作。之后他又转战派拉蒙，随后又到加拿大的史蒂夫克兰兹制作公司（Steve Krantz Productions）制作并导演了“蜘蛛侠”系列。1968年巴克希在纽约成立工作室，以制作广告为主。《黄色潜水艇》（1968）和《逍遥骑士》（1969）的成功让他看到了反主流文化的巨大市场。1971年他拍摄了第一部限制级动画《怪猫弗里兹》，充斥着对性与毒品的描写，本片一炮而红，并迫使一些电影评论用更严肃的态度来看待动画。

《怪猫弗里兹》走红后，他又拍摄了《车水马龙》（Heavy Traffic，1973）。本片被认为是他最好的一部作品，讲述了一个生活在纽约贫民区的漫画家奋斗的人生，也揭露出城市底层生活的阴暗面。他接下来的一部影片被搁浅，但很快又拍摄了《浣熊皮》（Coonskin，1975），却又因为种族歧视嫌疑而招来指责声一片，最后被迫下线。巴克希本人则坚称自己是一名自由主义人士而非种族主义者，并指责那些批评者根本就没看过这部电影。

巴克希随后又拍摄了两部幻想类作品：《魔界传奇》（Wizards，1977）是一部后启示录式的科幻片，而《指环王》（The Lord of the Rings，1978）则是借着托尔金的原作人气小火了一把，但因为制作后期出现预算问题导致动画质量出现严重下滑。本片因为不加修饰地滥用转描技术而备受批评（70年代风格的服装被直接转描进奇幻动画中显得极其不伦不类），但却受到许多年幼时观看过本片的人的追捧。《指环王》三部曲的导演彼得・杰克逊（Peter Jackson）曾表示：正是巴克希的这部动画带他第一次领略了托尔金的魔幻世界的壮丽。

巴克希接下来的两部作品《美国流行乐》（American Pop，1981）和《冰火神魔》（Fire and Ice，1983）表现不佳，巴克希也因此放弃了动画长片并转战电视界，通过翻拍40年代的经典角色“大力鼠”重新找回了自己的风格。随后他又拍摄了一部电影长片《美女闯通关》（Cool World，1992），一部电视电影《冷酷与疯狂》（The Cool and the Crazy，1994），在完成成人科幻动画剧集《热辣城市》（Spicy City，1997）后便退出动画界。

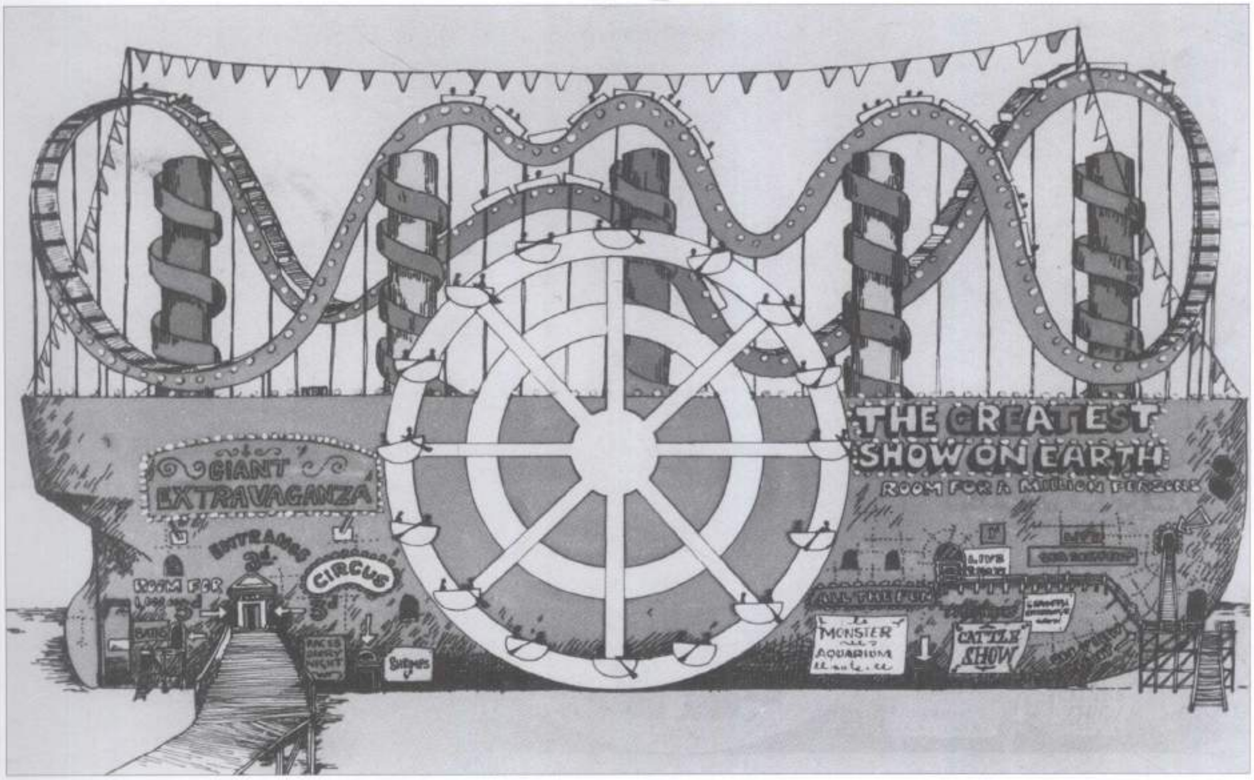
1971/1974

英国

鲍勃·高弗瑞：《再取爱经》和《伟大》

《再取爱经》（Karma Sutra Rides Again）拍摄于70年代的成人动画狂潮，表现步入中年的斯坦利（Stanley，高弗瑞配音）与艾瑟尔（Ethel）之间的秘密性怪癖。对于高弗瑞来说，动画的真正意义不在于对现实的一味模仿，而在于超现实与幻想的价值。本片是挖掘市井小民生活奇趣一面的一次尝试，同时也揶揄了英国人对于性爱的态度。《再取爱经》延续了高弗瑞简单朴实的lo-fi风格，并被英国审查机构评定为X级。影片和斯坦利·库布里克（Stanley Kubrick）的《发条橙》（A Clockwork Orange）一同上映，并获得奥斯卡最佳动画短片奖提名。

高弗瑞在1974年的奥斯卡获奖短片《伟大》（Great）中再度挖掘出古板英国生活中不同寻常的一面。本片是19世纪英国工程师伊萨姆巴德·金登·布鲁内尔（Isambard Kingdom Brunel）的生平传记（Isambard Kingdom Brunel），使用到各种不同的动画风格来表现布鲁内尔人生中的各种经历，同时还不忘嘲讽维多利亚时期刻板的价值观。影片精彩地展现出布鲁内尔的机械工程成就，如大西部铁路的建成。本片获1975年奥斯卡最佳动画短片奖。


GIANT
EXTRAVAGANZA
ENTRANCE
3d.
CIRCUS
3d
ROOM FOR
BATHS
SHRIMPS
THE GREATEST
SHOW ON EARTH
ROOM FOR A MILLION PERSONS
ALL THE FUN
MONSTER
AQUARIUM
CATTLE
SHOW

《伟大》
1974

1971

英国/美国

理查德·威廉姆斯：《圣诞颂歌》

理查德·威廉姆斯出生于加拿大，他的动画生涯始于UPA工作室。威廉姆斯曾在UPA与查克·琼斯共事，琼斯也是威廉姆斯第一部重要电影《圣诞颂歌》（A Christmas Carol）的执行制片。《圣诞颂歌》虽然是一部电视电影，但影片后来仍进入院线放映，并获得1972年奥斯卡最佳动画短片奖，由此产生的争议也迫使奥斯卡奖修改规则。

影片由迈克尔·雷德格雷夫（Michael Redgrave）担任旁白，迈克尔·霍登（Michael Horden）扮演鬼魂，阿拉斯特·西姆（Alastair Sim）扮演斯克鲁奇（Scrooge），再现了他们在1951年真人电影版《圣诞颂歌》的经典表演。威廉姆斯的儿子、未来的动画师埃里克斯（Alex）则为小蒂姆配音。动画前辈肯·哈里斯（Ken Harris）和艾比·莱维托为影片的角色塑造提供了指导，就技术而言，影片充分运用了平移定场镜头和桥接技术，可见威廉姆斯早期为《风流绅士》（1965）和《英烈传》（1968）等真人电影拍摄的获奖片头以及片中的衔接场景绝非浪得虚名。

影片的黑暗基调与阴森的画面与传统的维多利亚式圣诞故事背道而驰，赋予了本片更为逼真的19世纪背景。威廉姆斯在背景设计上受到查尔斯·狄更斯原作中约翰·里奇（John Leech）绘制的插图以及30年代的米罗·温特（Milo Winter）的插图风格影响。粗砺而悲观的色调导致《圣诞颂歌》没能在圣诞电视档期得到观众的青睐，但事实上威廉姆斯从来就没打算把它拍成一部儿童片。他一直向查克·琼斯强调这部动画就应该像原著小说的原名一样，是一个“圣诞节的鬼故事”。

1972

日本

木下莲三和木下小夜子：《日本造》

木下莲三和木下小夜子的《日本造》充满了对日本文化的戏谑，尤其是对日本人“经济高于一切”态度的批判。《日本造》结合了简单的卡通角色和详尽的日本城市生活背景。本片在国际频频获奖，其中包括1972年的纽约国际动画节大奖。

木下夫妇把制作广告赚到的钱拿来拍摄独立动画，他们在片中引入各种社会和经济话题来激起关于日本文化和历史的讨论。看见日本鲜有其他独立动画制作者，木下夫妇便开始在本国大力发展独立动画，并协助创办了广岛国际动画节。

两人1978年的短片《原子核》描述了广岛的核爆炸。这部动画是史上最凄惨、最揪心的动画短片之一。影片基于幸存者的自述，开场部分日本家庭宁静祥和的生活最令人不忍卒睹，因为观众知道接下来将要发生什么。核爆后的场景——如燃烧的死者和一边融化一边蹒跚着搜寻亲人的画面——虽然经过了风格化处理，却生动地再现了那个骇人的人间炼狱，警醒世人人类可以给自己的同胞带来的灾难是何等巨大。

1973

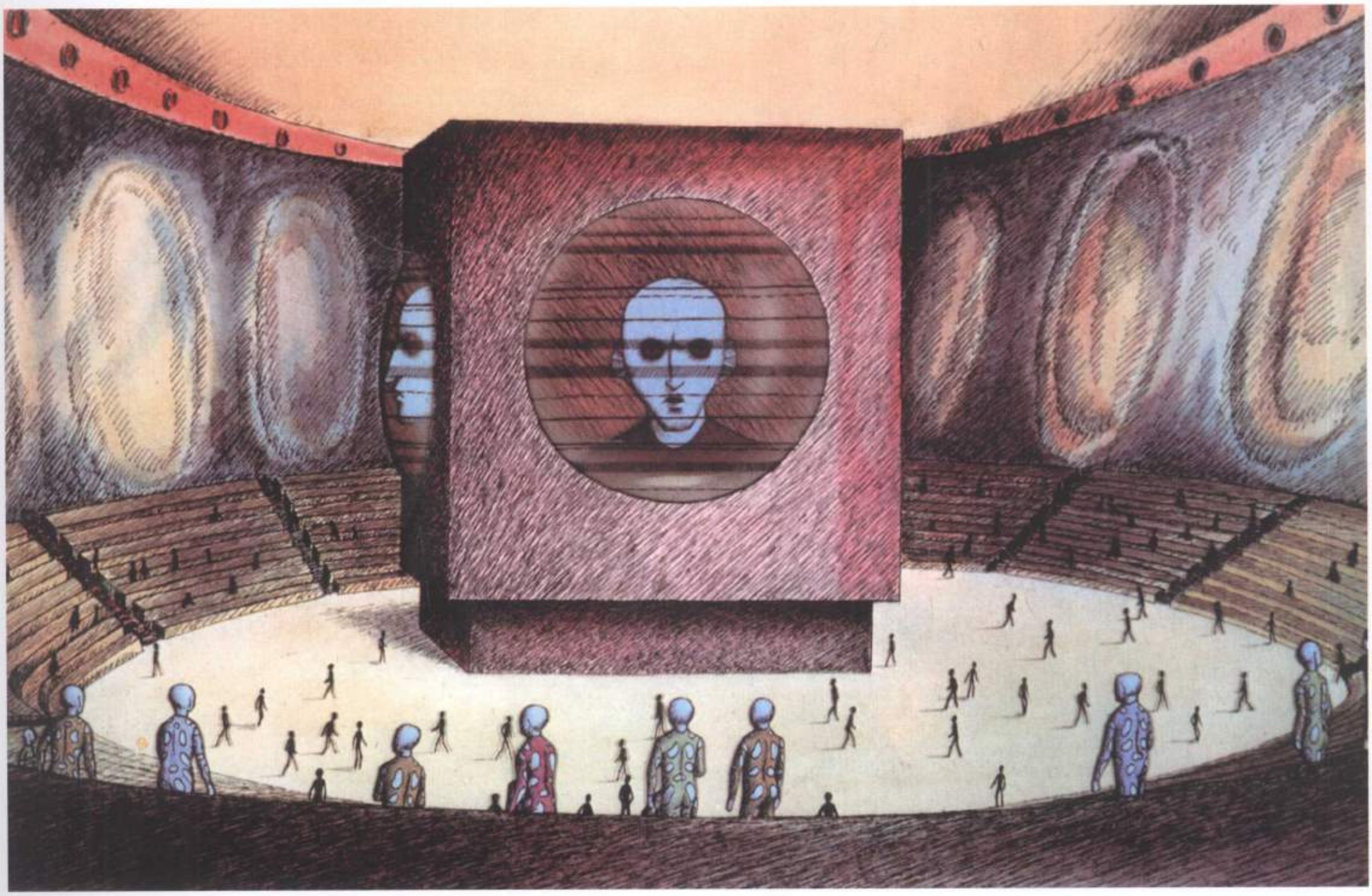
法国/捷克

阿内·拉鲁 :《奇幻星球》

经过漫长的制作，阿内·拉鲁（Réne Laloux）的《奇幻星球》（La planète sauvage）终于在1973年上映。拉鲁曾经是一名画家，之前曾以一部动画短片《猴牙》（Les dents du singe，1960）引起轰动，该片是在一名精神病院的病人的协助下完成。

《奇幻星球》的制作始于1968年布拉格的伊利·唐卡工作室。影片漫长的制作时间归咎于多种原因，最重要的原因在于苏联于1968年8月开始对捷克斯洛伐克（现捷克共和国）发起的军事入侵。工作室内部也有不稳定因素：由于受到苏联的政治压迫，当时的人民的爱国情绪高涨，制作成员想把拉鲁这个制作团队中唯一的外国人拉下导演的位置，而由本片的设计师乔瑟夫·卡布特（Josef Kábrt）来取代拉鲁。虽然拉鲁最后保住了导演的位置，但影片却被认为是在暗指苏联的压迫，受到来自捷克新政府的压力，拉鲁最后不得不移居法国才完成了这部电影。

本片改编自法国作家斯蒂芬·乌尔（Stefan Wul）的小说《贩卖奥姆斯》（Oms en Série），讲述



《奇幻星球》
1973

被称为“奥姆斯”（Oms，取自法语“l'homme”，意为人类）的人类被巨大的蓝色戴格斯人带至亚姆星充当宠物（这段时期许多动画都倾向用蓝色代表反派和压迫者）。拉鲁还把乌尔的另一部小说《柏地的孤儿》（L'Orphelin de Perdide，1958）改编成1982年法国/匈牙利合拍片《时间之王》（Les maîtres du temps）。编剧兼设计师罗兰德·托波（Roland Topor）之前在60年代中期就和拉鲁合作过短片《死亡时间》（Les temps morts，1964）和《蜗牛》（L'escargot，1965）。

奇幻的视效、奇异的生物、梦境般的场景以及前卫的爵士和电子配乐令这部《奇幻星球》在那个年代显得极其与众不同。和这种奇异背景形成鲜明对比的是片中角色和镜头的局限性。当然考虑到这部《奇幻星球》不同于其他任何一部电影，影片有它自己的表现方式。片中超现实的画面混杂着对现实社会的影射，表达出对法西斯式镇压和战争的担忧，以及对异类文化和东方神秘主义的关注。

《奇幻星球》在法国上映时引起了轰动，并在1973年的戛纳电影节上获得评论的一致好评。影片后来也成为一部经典的邪典动画。

1974
美国

罗伯特·布里尔：《富士》

受曼雷把电影作为一种艺术传播媒介的做法的影响，视觉艺术家罗伯特·布里尔不仅创作雕塑和绘画，还制作了许多电影和动画。他早期的作品深受欧洲抽象派动画师费尔南德·莱热、汉斯·李希特、维京·伊格林、瓦尔特·鲁特曼等人的影响。

70年代初，布里尔开始在作品中使用转描技术以求突出人物形象。他曾在日本大阪世博会为百事馆设计雕塑，期间完成了短片《富士》（Fuji）。影片是在一位女性的录像基础上加工而成，而这段录像是在从富士山前高速行驶而过的火车上拍摄完成的。布里尔在影片中散乱的穿插各种抽象闪烁的富士山图像，以此致敬19世纪雕版画家葛饰北斋的名作《富岳三十六景》。

1974
美国

迈克尔·本文尼斯 & 霍华德·杰姆：《淫侠哥顿》

迈克尔·本文尼斯（Michael Benveniste）和霍华德·杰姆（Howard Ziehm）的《淫侠哥顿》（Flesh Gordon）是部疯狂的软色情邪典片，恶搞了著名科幻系列“飞侠哥顿”（Flash Gordon）。除了一些恶俗的怪物名字外，本片其实是能令科幻片、怪兽片影迷倍感亲切的作品。特效团队中的许多年轻人日后都成为知名人物。片中名为“森豪里哈”的怪物，则是为了向静帧动画大师雷·哈里豪森致敬。

1974

法国/波兰

比欧特·康勒：《步骤》

比欧特·康勒（Piotr Kamler）生于波兰，曾在巴黎的ORTF研究部制作实验短片。这个部门在60年代、70年代培养出了一大批实验动画人。《步骤》（The Step）表现一张张的纸片从一个小立方体身上层层剥落下来，伴随着电子音效与掀纸的声效，这些纸张又在离这个立方体不远的地方重新组成了另一个立方体。作为一部典型的比欧特式作品，本片在构建上极为讲究，片中简单却又精致的几何图形动画是通过静帧拍摄完成的。影片的叙事简单到令人难以察觉，以致影片有时看上去简直就像一部非叙事性抽象动画。《步骤》也是康勒拍摄1982年的长片《时空之轮》（Chronopolis）前的最后一部电影。

康勒的早期作品，如《步骤》和《慰藉之心》（Coeur de secours，1973）等，都带着一股阴郁的氛围、精准干净的3D图形和极具数学感的移动方式。比起当时的CG动画，这些作品更接近我们所认同的电脑动画。《慰藉之心》是一部科幻电影，讲述一个迷失在时间与空间之间的城市的故事。本片也是第一批真正使用到CG动画的电影。

1974

日本

宫崎骏 & 高畑勋：《阿尔卑斯山少女》

动画剧集《阿尔卑斯山少女》改编自乔安娜·斯皮里（Johanna Spryri）的儿童文学作品《海蒂》（Heidi），目前已被翻译成十九种语言，并在许多国家大受欢迎。《阿尔卑斯山少女》由高畑勋导演，宫崎骏负责场面设定和画面构成，这部作品也标志着两人的合作又上了一个新台阶。片中柔美的色彩设定和儿童角色清新的外表，日后都成为吉卜力工作室作品的标志性元素。

1975

美国

约翰·怀特尼 & 拉里·古巴：《蔓藤图》

1960年，约翰·怀特尼成立动态图形有限公司（Motion Graphics Incorporated），并使用他自己发明的模拟计算机制作片头和广告。他制作于1961年的影片《编目》（Catalog）收集了他迄今为止制作的所有视觉特效。进入70年代后，怀特尼开始使用速度更快的数字计算机，并制作了他最著名的影片《蔓藤图》（Arabesque）。

在这个电脑动画（CGI）的里程碑式作品中，CGI形式的数学概念与电影制作者的艺术感融进了线条与音乐的迷幻舞蹈中。由电脑图像生成的数学对称图形与三维影像配上神圣的东方音乐，一条条曲线和环线变幻着亚洲式的风格设计、图形轨迹以及高度复杂的结构，最后又重新变回一个圆——从数学意义和比喻意义上，一切都回归原点。不同色彩的层叠、透映和混合构成一场华丽的表演，展现了理查德·休普（Richard Shoup）、哈利·史密斯以及其他先驱人物近年来在电脑动画上取得的丰硕成果。本片也让我们窥得电脑在未来以及整个动画史上将扮演的重要角色。

1975

美国

萨莉·克鲁伊珊：《奎西游乐园》

美国独立动画师萨莉·克鲁伊珊（Sally Cruikshank）是个极富创见的艺术家。她的第四部影片《奎西游乐园》（Quasi at the Quackadero）大受欢迎，并获得评论的大加赞赏以及影迷的热烈追捧。这部《奎西游乐园》和《通灵奇人》（Make Me Psychic，1978）、《奎西夜总会》（Quasi's Cabaret Trailer，1980）共同构成她的“装饰艺术”三部曲。装饰艺术风格在70年代中期曾一度复兴，但《奎西游乐园》更多的只是借助了装饰艺术的外壳，实际上使用的是画面幼稚的边缘艺术和色彩斑斓的“黄色潜水艇”风格的迷幻超现实主义。

作为又一部在叙事上恣意妄为的70年代电影，《奎西游乐园》讲述克鲁伊珊的“御用角色”——两只风格化的鸭子：奎西和安妮塔和他们的机器人一起去一个奇怪的游乐园游玩的故事。本片于1994年在杰夫·贝克（Jeff Beck）的书中被评选为五十部最伟大的动画之一，2009年本片因其“文化重要性”被保存进美国国家电影资料馆。著名电影配乐大师丹尼·艾夫曼（Danny Elfman）还为克鲁伊珊1987年的影片《蛙脸》（Face Like a Frog）创作了原声音乐。和另一名独立动画师马夫·纽兰德（代表作为1969年的《小鹿斑比与哥斯拉》）一样，克鲁伊珊后来也把精力转向儿童电视节目《芝麻街》的动画制作，并参与了纽兰德的电影《安简》（Anjam，1984）的拍摄。

1975

英国/美国

罗纳德·希尔 & 比尔·莫伦茨：《神枪手迪克》

资深动画导演比尔·莫伦茨因查理布朗电视特集系列而闻名。此次他与大名鼎鼎的英国漫画家罗纳德·希尔（Ronald Searle）展开合作，一起将吉尔伯特和沙利文【译者注：指维多利亚时期的幽默剧作家威廉·S. 吉尔伯特（William S. Gilbert）和作曲家沙利文（Arthur Sullivan），两人长期合作了多部幽默歌剧，代表作有《皮纳福号军舰》（H.M.S. Pinafore）、《彭赞斯的海盗》（Pirates of Penzance）等等。由于他们的作品多在萨沃伊剧院上演，因此这些歌剧也被称为“萨沃伊歌剧”。】的幽默歌剧改编成这部疯狂的动画《神枪手迪克》（Dick Deadeye, or Duty Done）。影片有着精心构造的剧情，讲述歌剧《皮纳福号军舰》中的反派神枪手迪克奉维多利亚女王之命执行一项任务，一路上碰见各式吉尔伯特和沙利文歌剧中的角色，希尔则赋予这些经典角色他标志性的纤细造型。本片是为庆祝吉尔伯特和沙利文开始创作萨沃伊歌剧一百周年的献礼片。片中的音乐都是使用吉尔伯特和沙利文歌剧中的音乐，但对其中的一些歌词作了更改。

1975

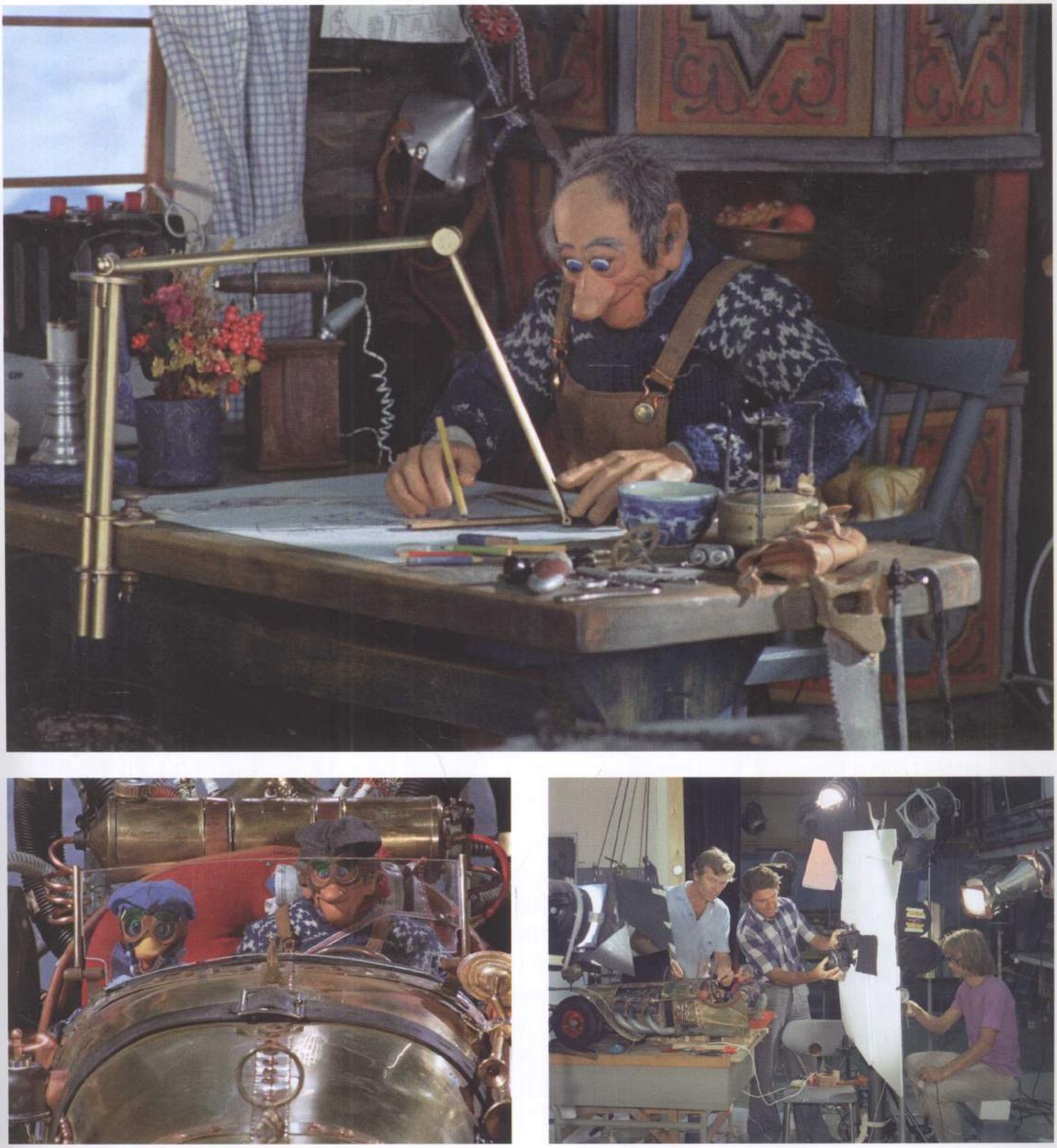
挪威

伊沃·卡布里诺：《绝壁赛车》

50年代，动画师兼导演伊沃·卡布里诺（Ivo Caprino）凭借木偶短片《太妃糖罐》（Tim og Toffe，1949）在挪威成名。卡布里诺在该片中完善了实时木偶操纵技术，这也是早期版本的“机械模型”（animatronics）技术。在挪威，卡布里诺的作品可谓家喻户晓。公众都对他在幕后使用到的“魔法般”的拍摄技术感到极为好奇。之后卡布里诺又将重心转向静帧动画，并仍旧保持了影片拍摄技术的神秘感。他制作了诸多短片和广告，一部民间故事题材的动画剧集，以及一部穿插有定帧动画的真人电影《沼泽夜枭》（Ugler i mosen，1959）。他的动画成就在静帧动画长片《绝壁赛车》（Flåklypa Grand Prix）上达到了顶峰。

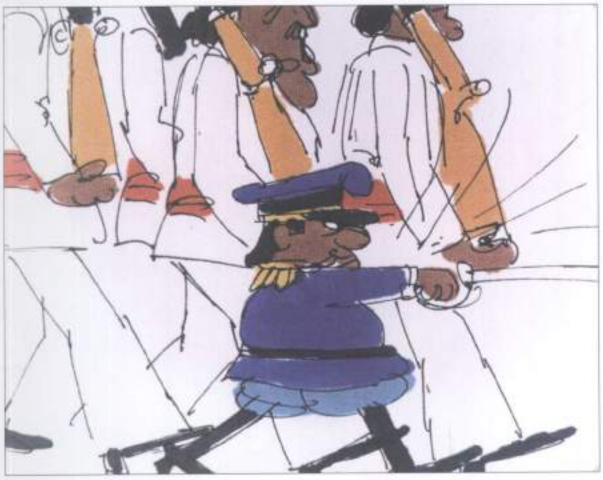
《绝壁赛车》的角色来自漫画家谢尔·奥古斯特（Kjell Aukrust）笔下的角色。影片主角西奥多·林斯波克（Theodore Rimspoke）经常在两个忠诚的动物伙伴山尼·达科沃斯（Sunny Duckworth）和兰伯特（Lambert）的协助下发明各种疯狂古怪的机器。林斯波克发现他发明的赛车引擎被前任助手鲁道夫·格尔斯丽梅（Rudoph Gore-Slimey）盗走并用它赢得了赛车冠军。林斯波克一怒之下发明了一辆终极赛车，并在大奖赛上向格尔斯丽梅发起挑战。

本片共花费三年半时间制作，并在挪威取得巨大的成功，其创造的票房纪录至今仍未被打破。报道称该片曾在某些影院每日放映长达二十八年之久。片中的布景细节都经过了精心设计，动画效果之流畅让片中角色有时看起来仿佛活了一般。《绝壁赛车》是一部被遗忘的佳作，这部老少皆宜的动画理应享受更广范围的放映。



《绝壁赛车》
1975

1975
匈牙利



《河马雨果》
1975

威廉·费根鲍姆 & 乔瑟夫·吉姆斯：《河马雨果》

匈牙利国营潘诺尼亚工作室（Pannonia studio）长年受国家资助。工作室在试水动画长片之前就已经凭借一些电视动画系列和获奖短片建立了自己的名声。威廉·费根鲍姆（William Feigenbaum）和乔瑟夫·吉姆斯（József Gémes）的《河马雨果》（Hugó, a víziló）是一部充满迷幻色彩的儿童片，片中经常出现黑暗而诡异的情节。正如影片海报所言，这是一部“变幻莫测”的动画，该片如今已经成为许多成人观众心中的邪典作品。

故事讲述桑吉巴的苏丹王倍受鲨鱼之扰，为此他特地弄来十二只河马在港口巡游。鲨鱼被赶走后，再没人来照料河马。河马开始发狂，最后除了一只名叫雨果的河马活了下来外，所有的河马都被杀死。一群孩子发现了雨果并细心照料它，镇民们却怪罪这只河马毁坏了小镇。最后苏丹王在危急时刻救出了雨果。

《河马雨果》是匈牙利首部在国际市场上发行的动画长片，这是一部有着鲜明时代印记的动画，创作者们无拘无束的创作心理在银幕上一览无余。

1976
美国/加拿大

卡洛琳·丽芙：《街》

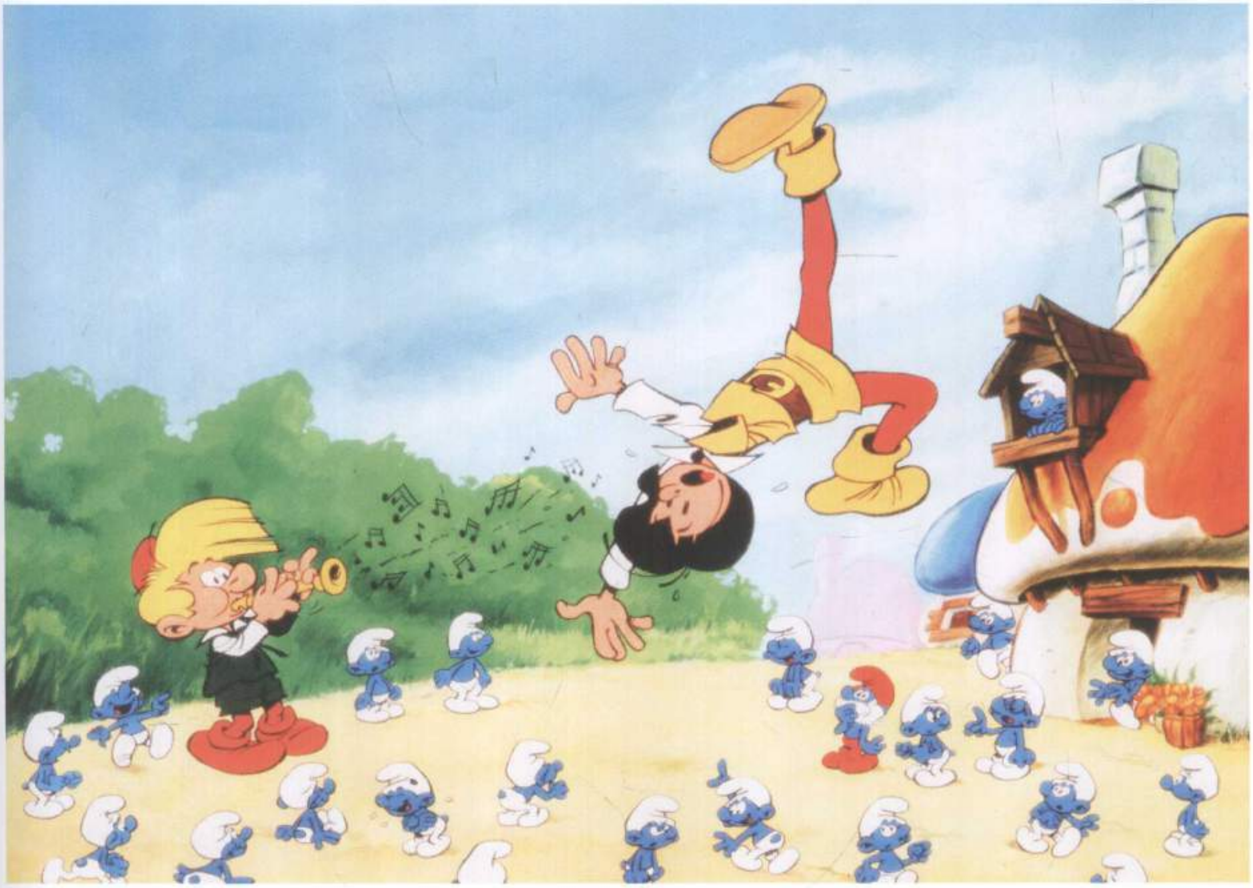
在哈佛学习视觉艺术期间，卡洛琳·丽芙（Caroline Leaf）逐渐形成了属于自己的一套动画风格。她利用沙动画制作了《流沙，或彼得与狼》（Sand, or Peter and the Wolf），即把沙子放在光箱上，通过移动沙子创作每一帧动画，充分发掘沙子半透明的质感。丽芙凭借《流沙，或彼得与狼》获得奖学金并留校，她还通过在玻璃上作画的方法拍摄了她的下一部作品《欧菲奥》（Orfeo，1972）。1971年，丽芙制作了影片《海狸盗火》（How Beaver Stole Fire），但因为不满该片的音轨而不承认自己的这部作品。随后她应邀加入加拿大国家电影局，并在那里把因纽特人的民间传说改编成电影《与鹅结婚的猫头鹰》（The Owl Who Married a Goose，1974），片中还特地使用到因纽特人的配音。1976年，丽芙拍摄的《街》（The Street）令她扬名国际。

这部《街》通过把水彩、颜料和甘油混在一起，创造出一种印象派式的慵懒感，宛如一段模糊的孩童记忆，完美地再现出加拿大作家莫德凯·里奇勒（Mordecai Richler）原作传达的感情。短片讲述一个小家庭静待卧室的祖母过世时的众生相。和《与鹅结婚的猫头鹰》一样，《街》也讲述了一个悲喜交加的家庭故事，片中的实时录音提高了本片的真实性，不禁令人联想起约翰和菲丝夫妇的《月光鸟》。

丽芙的这部影片在世界范围内上映后立刻引起轰动，并获得评论的各种赞誉。在1984年的一次评论人投票中，《街》荣登史上最优秀动画排名的第二位。次年她又根据卡夫卡的小说拍摄了《山沙先生变形记》（The Metamorphosis of Mr Samsa）。但之后她便投身真人纪录片的拍摄工作，直到近十年后才以一部《两姐妹》（Entre Deux Soeurs，1990）重新回到动画界，该片还获1991年昂西动画节大奖。

1976

比利时



《蓝精灵与魔笛》
1976

爱迪·拉特斯 & 贝约《蓝精灵与魔笛》

漫画家贝约（Peyo）于1958年创作“蓝精灵”（原名Les Schtroumpfs，英文名为蓝精灵Smurfs）这一漫画形象。蓝精灵最早出现在比利时杂志《斯皮鲁》（Spirou）上，且一经现身便大受读者欢迎。蓝精灵的周边产品也开始大量投入生产，其中还包括一些音乐专辑。60年代，十部蓝精灵黑白动画短片在比利时电视台播出。1976年，首部蓝精灵动画长片《蓝精灵与魔笛》（La flûte à six schtroumpfs）上映。该片改编自蓝精灵系列漫画的其中一集，电影由贝尔维森公司（Belvision）制作，贝约和爱迪·拉特斯（Eddie Lateste）共同执导。

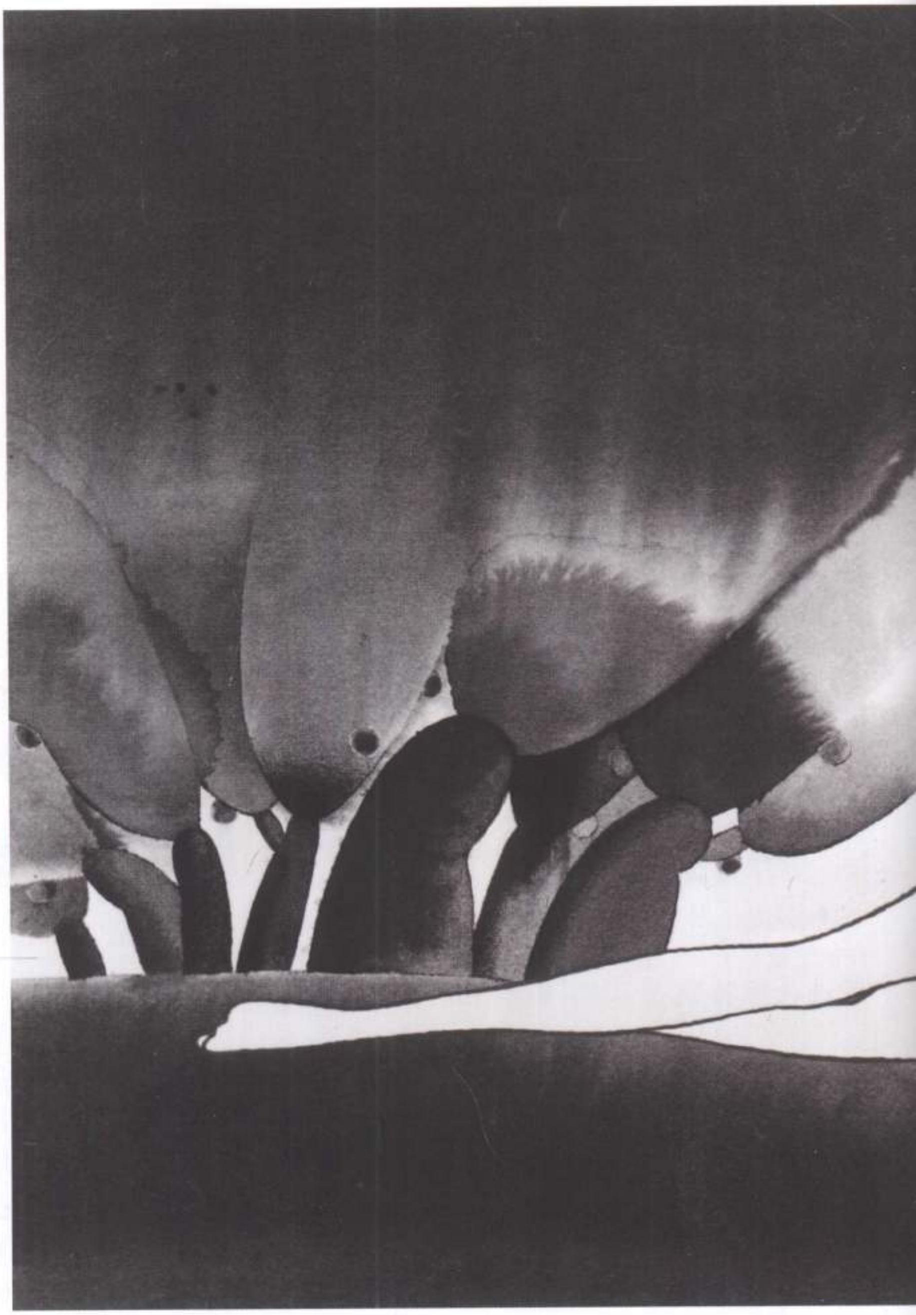
1981年汉纳—巴贝拉公司开始制作美版蓝精灵动画剧集。美版剧集大热后，《蓝精灵与魔笛》也于1983年引进并在美国上映。

1976

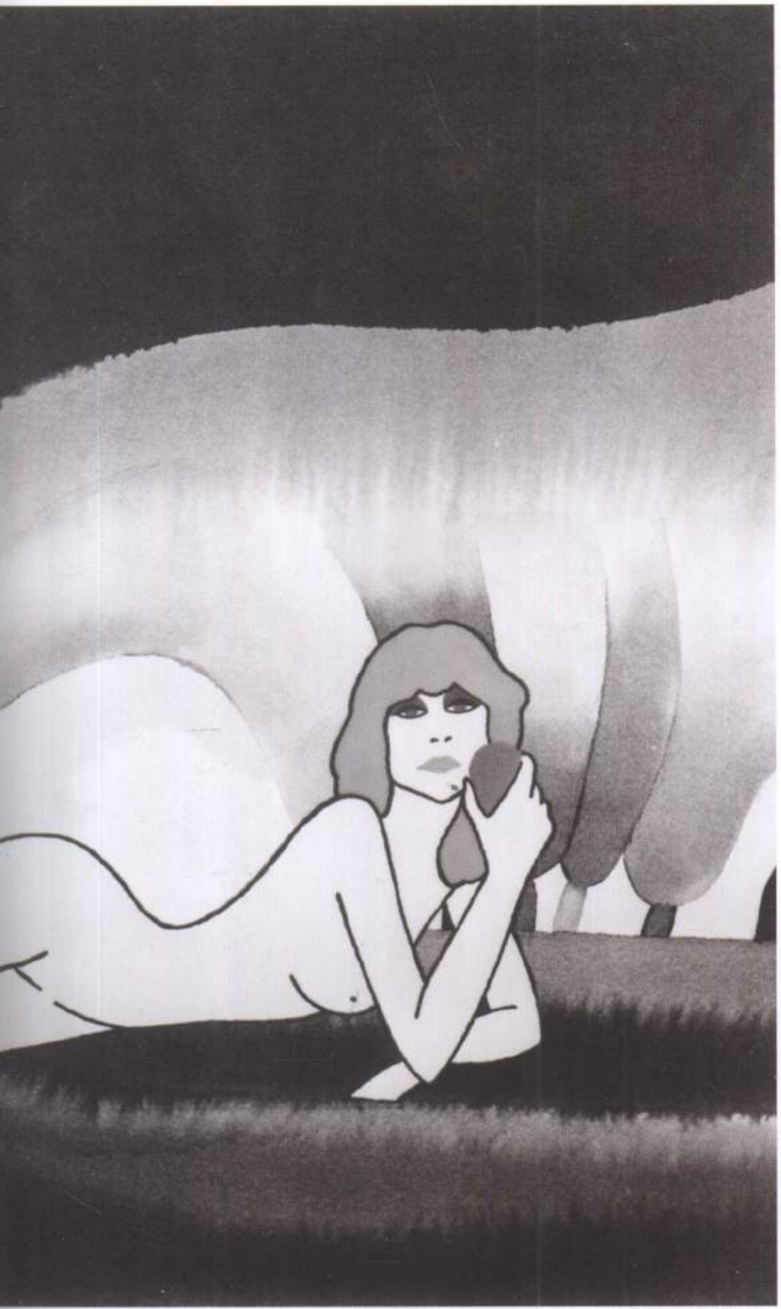
意大利

布鲁诺·波茨多：《狂想曲》

《狂想曲》（Allegro Non Troppo）改编自古典名曲《从容的快板》（Allegro Non Troppo）。影片有若干个短片组成，分别表现生活的不同方面，其中还涉及到许多神话和科幻主题。这部影片不可避免地被拿来和迪士尼的《幻想曲》作比较，但从风格上讲波茨多的影片明显要更加图形化、现代化，并和《黄色潜水艇》一样有着属于那个年代的迷幻气质。本片另外一个典型的时代特征是：相比于《幻想曲》对西方理念与潜力的积极反映，《狂想曲》（原片名Allegro Non Troppo，意为“慢下来”或“别太快”）采取了一种更为谨慎客观的态度。全片整体基调轻快而充满调侃，但其中一段讲述一只猫的灵魂在老房子里回忆过去的动画却把影片的轻松明快完全打破。本片还包含部分实拍场景，主要是用来揶揄那些所谓的电影制作的“魅力”。



《狂想曲》
1976



动画人生平

布鲁诺·波茨多

布鲁诺・波茨多，1938年出生于意大利米兰。他的首部短片《武器史》（Tapum! La storia delle armi）在1958年戛纳电影节上放映，并引起了诺曼・麦克拉伦和约翰・哈拉斯的注意。1960年波茨多在米兰成立布鲁诺波茨多电影公司，以制作电影、电视节目、广告为主，其中还包括他本人创作的“罗斯先生”（Mr Rossi）系列短片，该系列后来还衍生出三部动画长片以及多部短片和漫画作品。

1965年波茨多执导了一部新潮的风格化动画《牛仔与苏打》（West and Soda），这是一部恶搞美国传统西部片的动画，也是意大利第一部连续放映长达二十年之久的动画长片，在视觉效果上足以匹敌当时世界上的任何一部动画作品。他接下来又拍摄了一部恶搞超级英雄题材的《威普：我的超人兄弟》（Vip,mio fratello superuomo，1968）。70年代，波茨多根据《威普：我的超人兄弟》和《牛仔与苏打》创作了一系列漫画，还拍摄了一些真人电影。《狂想曲》（1976）延续了波茨多对好莱坞俗套的超级英雄和牛仔等类型片的标志性恶搞。

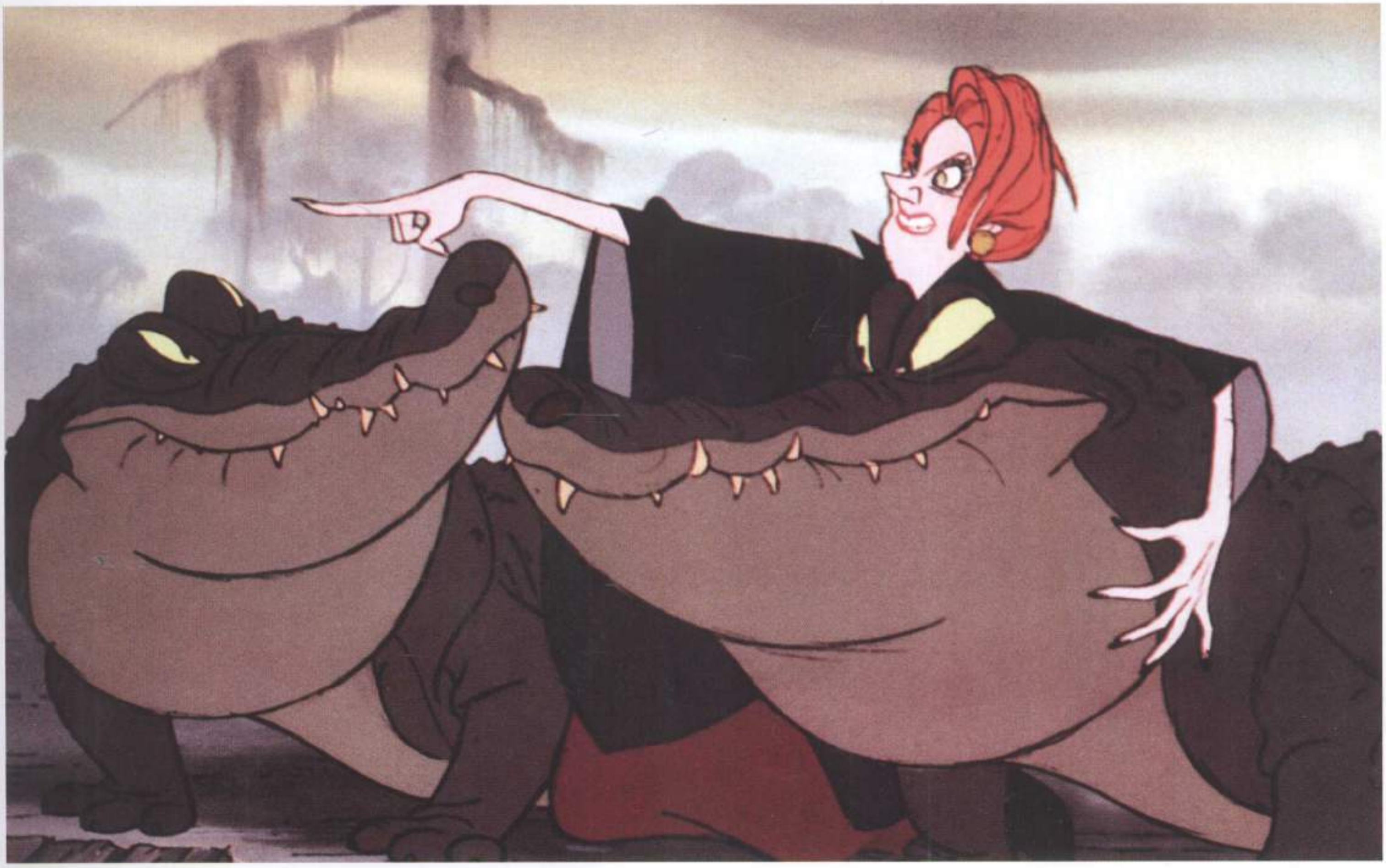
作为意大利最多产、最具影响力的动画师之一，波茨多继续在自己的获奖影片和动画剧集中挖掘自己的创意。他一直都对技术进步和新技术对动画的影响抱有浓厚的兴趣。他积极地迎接电脑动画并利用Flash软件在网上创作了多部短片。波茨多在3D动画上的尝试包括短片《噜》（Looo）和电视动画剧集《东西》（I Cosi）。

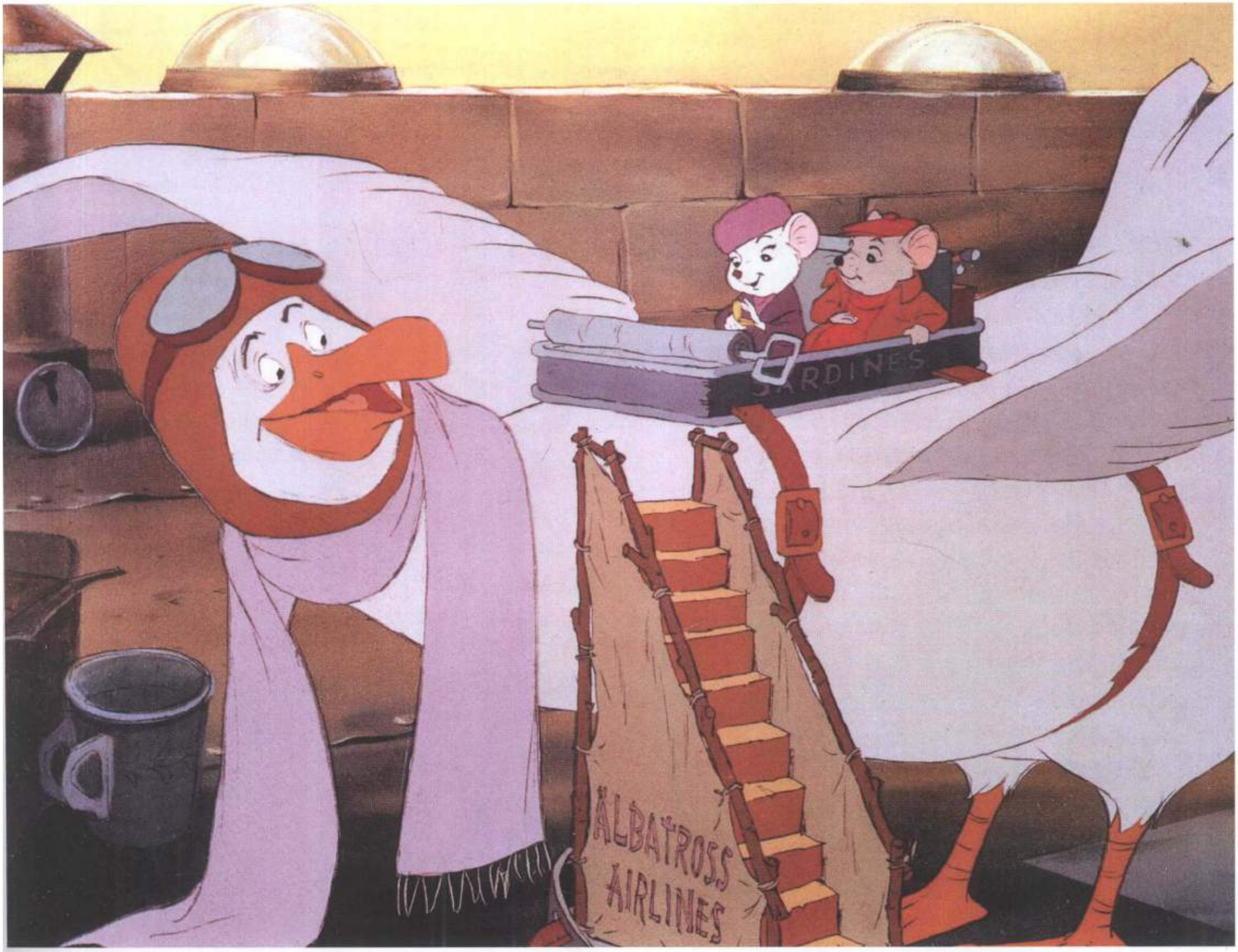
1977
美国

迪士尼：《救难小英雄》

《救难小英雄》（The Rescuers）是迪士尼继1967年的《森林王子》之后的又一部票房大作。本片忠实地再现了玛格丽·夏普（Margery Sharp）原作的故事和角色，讲述孤儿佩妮（Penny）将纸条放在漂流瓶中向外界求助，一个由动物组成的救难协会发现漂流瓶后立刻展开行动，派出两只老鼠特工寻找佩妮，并把她从邪恶的美杜莎夫人（Madame Medusa）手中解救出来。

本片由沃尔夫冈·雷瑟曼、约翰·伦斯贝利（John Lounsbery）和亚特·史蒂文斯（Art Stevens）共同执导。影片一举打破了动画电影的开画纪录，其票房成绩直到1986年才被动画《美国鼠谭》所打破。《美国鼠谭》的导演唐·布鲁斯也是本片的动画师之一。作为本片制作团队中的年轻动画师，他和其他新一代员工一起带动了90年代的迪士尼复兴。影片制作团队中还有许多其他元老级人物，如米尔特·卡尔、欧利·约翰斯顿（Ollie Johnston）和弗兰克·托马斯（Frank Thomas）。本片也是他们为迪





《救难小英雄》
1977

士尼制作的最后一部电影。他们的空缺由格林·基恩（Glen Keane）、罗恩·克莱门兹（Ron Clements）和安迪·加斯基尔（Andy Gaskill）等年轻动画师填补。本片是这些元老人物的一次完美谢幕，同时也是迪士尼史册中浓重的一笔。迪士尼工作室的作品从《睡美人》开始就进入一个倾向现代主义和风格化的时代，这部情节生动明快的动画标志着这个风格时代的结束。

和这些年所有优秀的迪士尼长片一样，《救难小英雄》也少不了出色的配音，如低调的鲍勃·纽哈特（Bob Newhart，配老鼠伯纳）和伊娃·嘉宝（重现了她在《猫儿历险记》中的精彩演出），杰拉丁·佩姬（Geraldine Page）演绎的美杜莎夫人则成功地再现了迪士尼动画反派曾经的飞扬跋扈。迪士尼之前的《罗宾汉》（Robin Hood，1973）等几部作品之所以反应平平，很大原因就在于缺少一位个性鲜明的反派角色。迪士尼作品另外一个成功的要决在于塑造出色的配角形象，在《救难小英雄》中则体现为信天翁奥维利（Orville）。

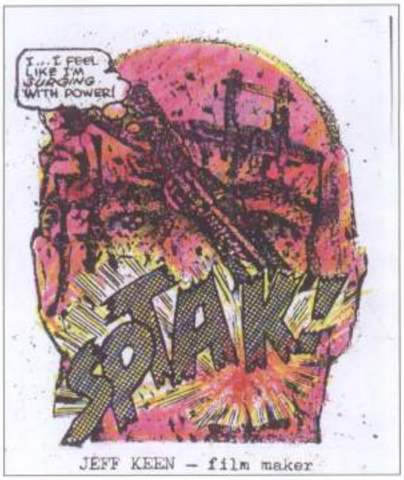
1977

英国

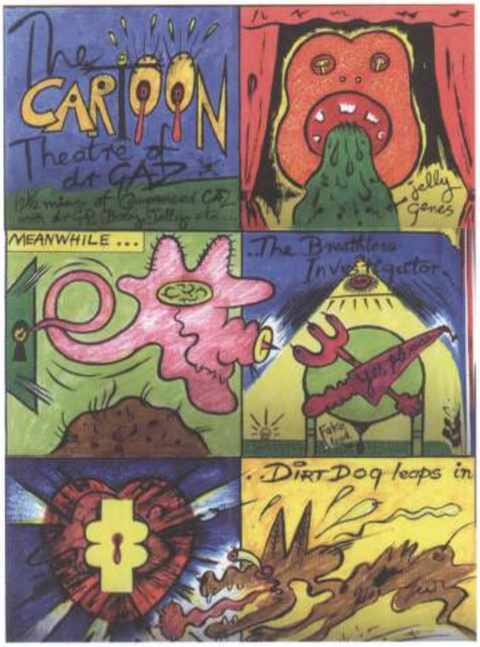
杰夫・基恩 ：《加斯博士的卡通剧场》

从60年代初开始，英国电影人杰夫・基恩（Jeff Keen）就一直把自己定位成一名边缘人物，致力于创作只属于自己的作品。基恩的作品已经超越了先锋艺术的疯狂极致，多年来他还一直声称从来没有意识到还有其他实验电影人的存在。流行文化中的糟粕与禁忌、惊悚的低俗小说、飞车党的地下世界以及垮掉族的生活方式对基恩的作品的影响要远超过高等艺术。基恩经常把怪兽片和科幻片中的零散片段混合在一起，掺杂进自己创作的喷绘、自拍电影和粗糙的自制动画。他把这些片段高速剪辑在一起，使整部电影看上去简直就像一部动画。由于他的作品完全独立于任何电影类型和电影运动之外，因此他的风格既不能被归入任何一个门派，也永远不会随着时间而褪色，并且在他经历过的任何一个时代，他的影片都不会与同时代的作品显得格格不入。

《加斯博士的卡通剧场》（The Cartoon Theatre of Dr Gaz）也是一部快速剪辑的作品，影片混合了由怪物模型和破损玩偶制成的粗劣静帧片段、动作怪异的实拍场景以及表现油画如何在帆布上生长的动画。基恩的其他还作品包括《即时影院》（Instant Cinema，1962）、《飞菲手表》（Flik Flak，1963）和《疯狂进攻》（Irresistable Attack，1995）。基恩目前已不再从事电影制作，他的作品都被英国电影学院收录并在DVD上发行。


I...I FEEL LIKE I'M SURGING WITH POWER!
SPTAK!
JEFF KEEN – film maker

杰夫・基恩


The CARTOON Theatre of dr GAZ
jelly Genes
MEANWHILE ...
..The Breathless Investigator
DIRT DOG leaps in

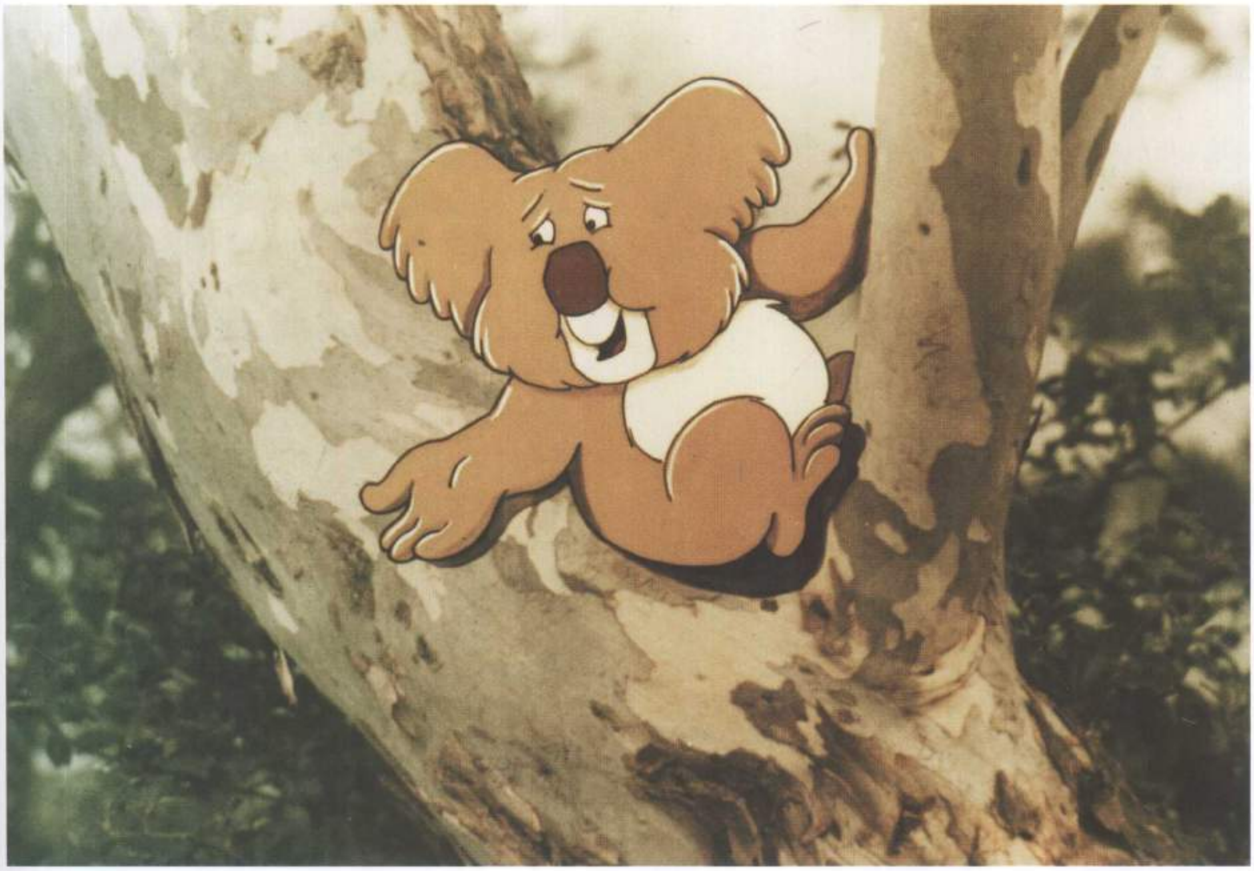
《加斯博士的卡通剧场》
1977

1977

澳大利亚/波兰

尤兰姆·格罗斯：《多特和袋鼠》

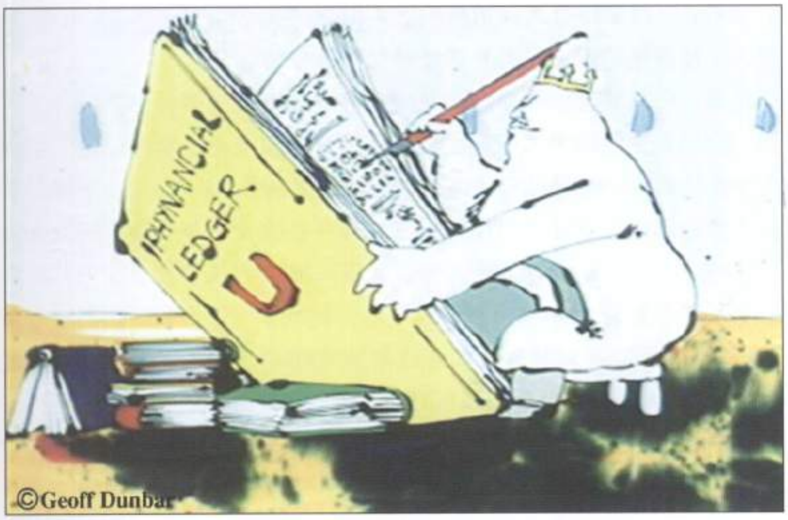
尤兰姆·格罗斯（Yoram Gross）1926年生于波兰，1950年迁至以色列。格罗斯在以色列制作、执导了许多电影，其中包括1962年的动画长片《约瑟的故事》（Ba'al Hahalomot）。1968年格罗斯移民澳大利亚并在那里建立尤兰姆格罗斯电影工作室。为了创作出具有澳大利亚特色的动画，格罗斯把动画角色层叠在真实照片背景上，并利用这一技术制作了1977年的动画长片《多特和袋鼠》（Dot and the Kangaroo）。早前“澳大利亚动画之父”艾瑞克·波特（Eric Porter）也使用过这种拍摄手法，但这一技术后来成为了格罗斯的标志。影片讲述移民女孩多特在森林中迷路，一只袋鼠出手相助，并把多特放进他的袋子里，然后带上她踏上了寻亲之旅。一路上他们遇见了各种澳大利亚的奇特生物。本片明显受到各种澳洲民俗艺术的影响，如片中出现了可怕的奔异兽的场景。《多特和袋鼠》在海外市场大卖，随后又推出了七部续作。格罗斯还制作了“考拉比尔”（Blinky Bill）等许多以典型的澳大利亚生物为主角的电视动画，并大获成功。



《多特和袋鼠》
1977

1978

英国



《愚比》
1978

吉奥夫・丹巴：《愚比》

《愚比》（Ubu）改编自阿尔弗雷德・雅里（Alfred Jarry）1896年的戏剧《愚比王》，本片也是嬉皮文化影响力在动画界走向终结的一个标志。这是一个衰退的年代，60年代的文化早已气息奄奄，朋克文化正蓄势待发。虽然把本片定性为一部朋克电影未免有些不尊重片中精湛的绘画和设计技术，但这部动画确实像朋克文化一样，充满了对权利堕落与金钱腐化赤裸裸的攻击。影片讲述言辞污秽的愚比爸爸篡夺国王温斯拉斯（King Wenceslas）的王位并滥用皇权的故事。片中大量使用到粗犷的墨线和表现对白用的对话气泡。吉奥夫・丹巴（Geoff Dunbar）自己成立了一家大满贯公司（Grand Slamm），通过为吉尼斯啤酒和多乐士等品牌拍摄广告为制作个人作品筹集资金，拍摄《愚比》时他还获得英国艺术协会的资助。本片在多个电影节上获奖，其中包括1979年柏林金熊奖最佳短片奖。

1978

英国

马丁・罗森：《沃特希普荒原》

虽然被宣传为一部家庭向主流电影，但《沃特希普平原》（Watership Down）并非一个可爱的儿童故事。影片虽然不乏可爱之处——毕竟这是一部关于兔子的动画——但全片忠实地再现了理查德・亚当斯（Richard Adams）畅销书中黑暗而暴力的故事，充分表现了人类与大自然的各种残酷。

约翰・哈伯利原本担任本片导演，但他在完成影片的开场不久便早早退出了制作队伍。本片有着来自英国电影、电视和戏剧领域的豪华配音阵容，讲述关于一只兔子预知灾难来临后，兔群被迫离开家园的惊险故事。为在沃特希普平原建立一个崭新的理想社会，兔子们开始不懈努力，却发现新生活必须靠抗争来获得。片尾的一场恶战有着全片最残酷血腥的场景。《沃特希普平原》风格写实、感情细腻但又不矫揉造作，除了对白使用人类的语言外，片中的兔子角色在其他行为方面和人类大相径庭。从兔子的角度观看郊野给观众展现了自然真实而理性的一面。马丁・罗森（Martin Rosen）的这部立意大胆、立场坚定的作品为观众献上了一个震撼人心的成人故事。

《沃特希普平原》有时在动画表现上显得有些简陋，由于角色力求写实化，在面部表情刻画上存在很大的局限性，往往和影片出色的配音阵容献上的感情丰富的配音形成巨大反差。好在有强大的角色设计与环境设计弥补了影片的不足，另外贯穿全片的强烈危机感也赋予本片一种独特的魅力。

1978

克罗地亚

贞克·贾斯帕洛维奇：《情色东欧》

贞克·贾斯帕洛维奇（Zdenko Gasparovic）从60年代开始就在著名的萨格勒布电影公司做动画师。1966年他执导完短片《狗的生活》（A Dog's Life）后便前往美国汉纳—巴贝拉公司工作。后来他回到克罗地亚，并参与了动画剧集《巴塔扎尔教授》的制作。随后，贾斯帕洛维奇创作了萨格勒布电影公司最富盛名的短片之一：《情色东欧》（Satiemania）。

影片通过埃里克·萨蒂（Eric Satie）的钢琴曲把一系列意识流式的影像连结在一起，用那个放纵的70年代的特有方式展现了男性的欲望。动画以节奏感十足的步行场景开场，随后动画师仿佛厌倦了这些场景，片中的人物也逐渐变得越来越漫画化、性感化，画面开始充斥短裙和色情场所的相关意象。音乐一变，影片又进入下一个阶段，讲述女性的不同方面：可爱与天真，放荡与轻佻，吃喝玩乐，嬉笑怒骂，时而俊美，时而怪异，时而狂喜，时而纯真，她们的脸部、胸部和头发与自然、食物、河流、超市、雨点、峡谷、鲜肉等图像交织混合。随着音乐的改变，影片基调再次出现变化，暴力内容开始升级，动画通过卡通和写实两种风格表现男性角色遭遇各种殴打的场景，然后画面再次平息为自然景色。整部影片就像一个精神病专家的梦魇。在这些梦境般残破的动画中出现的各种人物形象和静态画的画工都极为精湛，通过铅笔、炭笔、水彩绘制的懒散而充满立体感的生活素描给人感觉像是一个世纪前的法国印象派画家放荡自由的地下世界或是后来比尔·普林顿（Bill Plympton）、乔安娜·奎因（Joanna Quinn）等动画师古怪的讽刺画现实主义。这部充满诗意、感情真挚却又略带心理学味道的动画在评论上大获成功，并在世界范围内的多个电影节上频频获奖。

1978

中国

徐景达：《画廊一夜》和《哪吒闹海》

“文化大革命”期间，在毛泽东的命令下，国营的上海美术电影制片厂被迫关闭。由于动画被定性为堕落的、脱离群众的反革命艺术，动画师也被派往农场接受再教育，从事繁重的体力劳动。在此之后，中国基本没有再制作或放映动画片。直到1978年改革开放，上海美术电影制片厂才获准恢复运营。

常年遭受的迫害和1976年“四人帮”的垮台催生了徐景达1978年的短片《画廊一夜》。本片基于导演在劳改期间私下绘制的“四人帮”讽刺画，讲述美术馆的四位馆主封禁了所有他们看不懂的艺术作品的故事。

1979年《哪吒闹海》上映。该片改编自中国民间故事《封神演义》的其中一节，讲述肉蛋里蹦出来的少年哪吒如何反抗龙王，从专权者手中解救人民的故事。类似的故事题材在社会主义国家的动画中极为普遍。

本片于1980年在戛纳电影节上展映并广受好评，风格化的动画和色彩鲜艳的70年代传统中国动画风格也大受欢迎。

绰号“阿达”的徐景达，随后又拍摄了《三个和尚》（1980），讲述三个吵架和尚学会如何齐心协力重建寺庙的故事。本片荣获诸多大奖，片中传统风格和现代动画技术的融合也大受好评。

1979

美国

艾德·爱什维勒：《猫眼石》

艾德·爱什维勒（Ed Emshwiller）在60年代的新美国电影艺术浪潮中创作了许多实验电影，并于70年代初开始接触视频艺术和早期电脑图像系统。他最著名的作品《猫眼石》（Sunstone）是3D电脑成像普及之前3D动画史上的一座里程碑。

爱什维勒过去主要以绘制科幻插图为生，直到1964获得福特基金的拨款后才开始拍摄电影。15年后，在古根海姆基金会的资助下，爱什维勒在纽约理工学院制作完成了这部《猫眼石》。在艾维·雷·史密斯（Alvy Ray Smith）等CGI先锋人物的帮助下，影片充分利用了当时已有的所有电脑动画技术。和60年代的其他早期电脑生成电影一样，本片也深受东方神秘主义的“启发”。从技术上讲，《猫眼石》是首批成功展现出真实可信的旋转三维物体的CGI电影。影片中的主要画面是一张圆石上的活动人脸，这样的影像对当时的观众来说肯定特别神奇而怪异，即使是今天看起来也同样散发着某种神秘的力量。

70年代电脑动画里程碑

艾德·卡姆尔（Ed Catmull）在犹他大学攻读博士时就开发出一套革命性的电脑图形语言，并在1972年的美国计算机协会（ACM）上展示了他的发明。受其导师伊凡·苏泽兰开发的“画图板”（Sketchpad）程序的启发，卡姆尔开始对电脑图形进行试验，并在Z缓存、材质贴图以及抗锯齿等领域实现了技术性突破。

1976年，科幻电影《未来世界》（Futureworld）利用卡姆尔的技术制作出长达一分多钟的“手”的电脑动画。这也是主流电影中使用CG动画的一个先例。卡姆尔后来成为皮克斯动画工作室的核心人物，现任皮克斯和迪士尼的总裁。

理查德·休普研发的SuperPaint是最早使用精密图形用户界面的程序之一，也是最早以视频图像模式显示像素素描或彩绘并对其进行消锯齿处理的程序。休普于1972年在施乐帕勒阿尔托研究中心（The Xerox Palo Alto Research Center）的电脑科研室中设计出SuperPaint帧缓冲系统，他使用的小型计算机耗费了施乐公司大量的财力，但该系统在办公市场却缺乏潜力，这令休普的上司大失所望，所幸的是休普仍然获准继续对这项程序进行进一步的开发和改进。

1973年，经过休普和他的小组成员拉里·克拉克（Larry Clark）、艾维·雷·史密斯、鲍勃·弗雷格（Bob Flegal）和帕特里克·鲍德莱（Patrick Baudelaire）的努力，在早期视频摄像头的帮助下，SuperPaint程序终于可以生成图像，并由此创造出最早的电脑动画和视频编辑技术。艾维·雷·史密斯之后进入了纽约理工学院的电脑图形实验室，他在那里从1975年工作到1979年，期间开发出多种绘图程序。他发明了“阿尔法通道”（Alpha Channel）系统，这是一个关于图像透明度的系统，可以进行蒙版编辑。艾德·爱什维勒正是在这项技术的帮助下完成了他里程碑式作品《猫眼石》（1979）。艾维·雷·史密斯同时也是后来的皮克斯工作室的创始人之一。

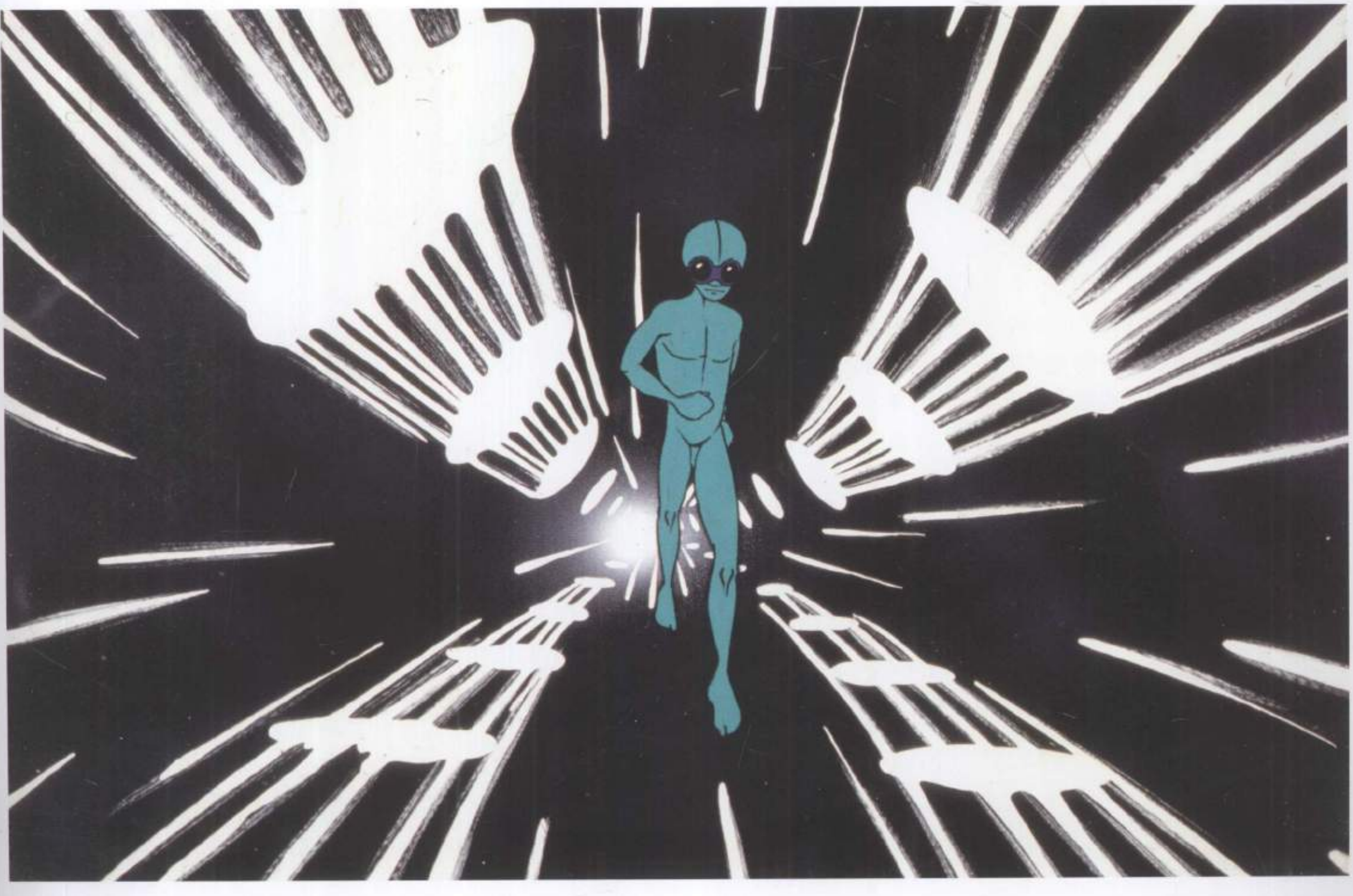
SuperPaint制作的早期图像也许不过如此，但正是这些早年的试验成果改变了整个娱乐界。这个程序可以通过提高电脑计算能力增强图像清晰度、创作清晰的线条、表现颜色的细微变化、从视频中抓图、调节数字图像的色调和饱和度、设置虚拟颜料盘、笔刷和铅笔/自动填充颜色。尽管这些都是我们早已习以为常的技术，但在当时却是划时代的进步。休普的努力得到了社会的肯定。1983年，艾美奖授予休普杰出技术发展成就奖；1998年，休普、艾维·雷·史密斯和托马斯·波特（Thomas Porter）共同获得奥斯卡科学技术成就奖以表彰他们做出的贡献。

1979
英国

罗杰・梅因伍德：《高速公路》

哈拉斯&巴切勒是世界上第一批使用CG技术的电影工作室，早在1969年，约翰・哈拉斯就在对电脑图像进行试验。短片《高速公路》（Autobahn）由罗杰・梅因伍德（Roger Mainwood）拍摄。梅因伍德是个刚从大学毕业的年轻动画师，鼓励这种年轻的新人进行创作则是哈拉斯的一贯作风。《高速公路》还秉承了哈拉斯一贯的实验精神，使用到了早期的电脑图像技术。哈拉斯预见了CGI技术在动画领域的广泛应用，不同于同时期的其他动画师，哈拉斯热情的欢迎电脑技术的到来。但在制作《高速公路》时，伦敦帝国学院的电脑并没有预期中那么实用，并且由这台电脑制成的原始图像只有极少部分在动画中采用。另外，和其他同时期的影片一样，片中电脑风格的图像大多数仍是由传统动画技术制成。尽管如此，哈拉斯仍然认为这次试验很有价值，并起到了很好的宣传效果。《高速公路》实际上是发电站乐队（Kraftwerk）同名歌曲的音乐录影带，影片完美地抓住了乐队冰冷的金属魅力，并能迅速唤起观众关于那个年代的记忆。

《高速公路》
1979



1979
苏联

尤里・诺尔斯金：《故事中的故事》

一开始，尤里・诺尔斯金的《故事中的故事》（Skazka skazok）只被苏联官方安排在少数几个电影节上放映，动作之低调仿佛还不太确定手上这部电影到底是个什么东西。但在接下来的5年中，本片几乎被评论界和动画师们推上了神坛。这部至今仍没多少人看过的动画被誉为动画界的《公民凯恩》（Citizen Kane），并分别在1984年和2002年被国际专家组评为史上最伟大的动画片。

本片是诺尔斯金继动画短片《迷雾中的小刺猬》（Yozhik v tumane，1975）之后的又一部作品。影片宛若一首讲述童年、讲述俄国、讲述做人的诗歌，有多个看似散乱实则相互联系的故事组成。叙事上表现出极大的随意性，缺乏逻辑关联。影片在结构上试图模仿人类的记忆，即通过一段记忆联想到另一段记忆。整部动画都和回忆有关，如动画师的个人回忆，以及这些回忆如何与俄国以及俄国人民的集体记忆相连、与全世界人类的记忆相连。影片也似乎想表达：纵使这些记忆令人感伤，但仍然可以十分美丽。

《故事中的故事》使用到了诺尔斯金在联合动画公司学到的各种技术。在联合动画公司的15年间，他和许多人合作了各种不同风格的影片，其中包括俄国动画之父伊万・伊万诺夫-瓦诺。本片涵盖的技术多种多样，其中最主要的是一种精巧而基础的剪纸动画技术，把剪纸嵌在复杂的多平面背景层和前景层之间，使影片和角色看上去仿佛被各种元素环绕，又如被迷雾蒙住一样模糊不清。那些希望从本片中看到一个简单明白的故事的观众会发现本片是如此晦涩难懂，但如果你愿意敞开心扉，并在观影过程中稍作思考，那么你会发现本片是如此迷人，影片所传达的道理是如此触动人心。

1979
日本

宫崎骏：《鲁邦三世：卡里奥斯特罗城》

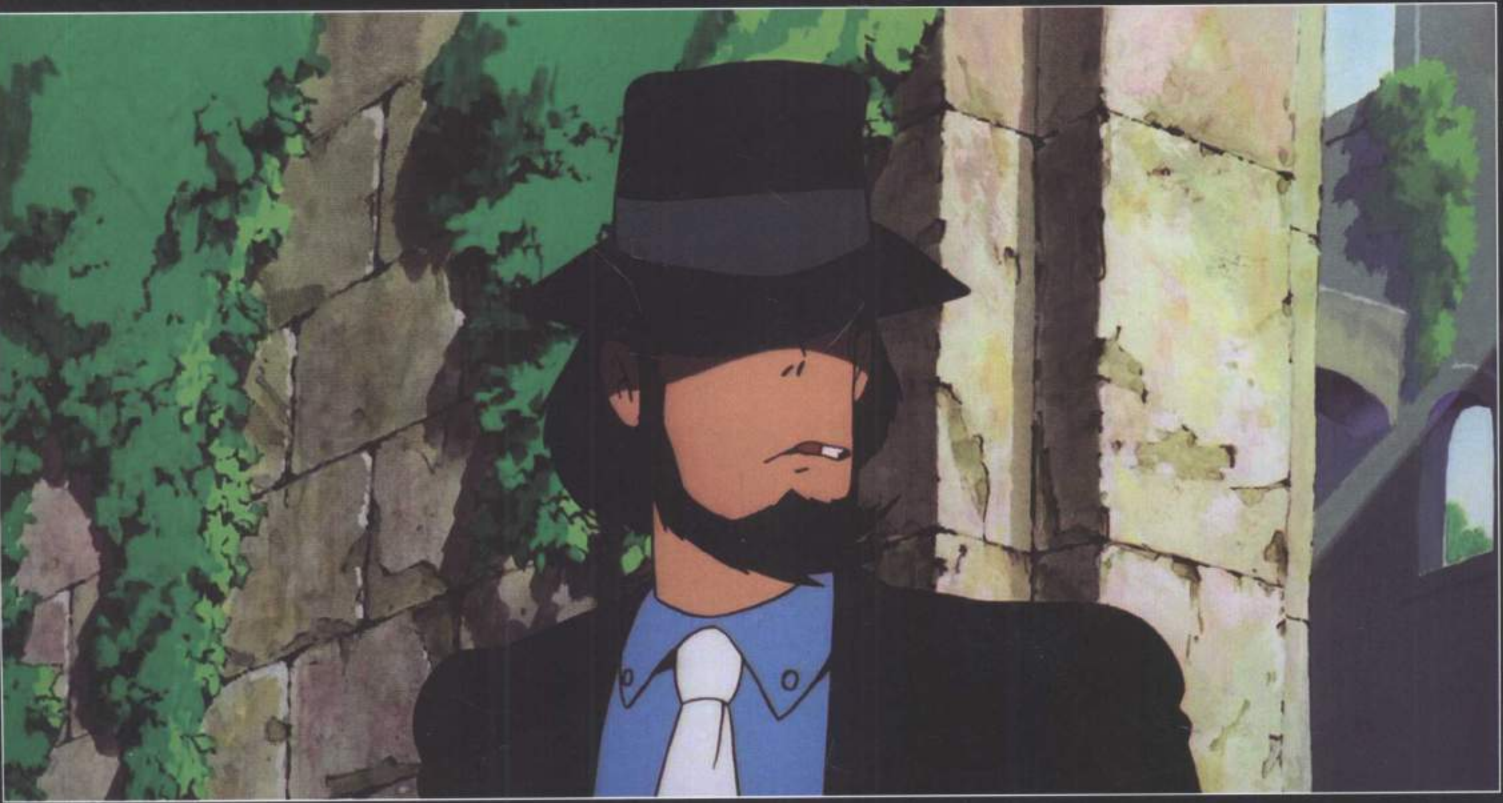
继在动画剧集《阿尔卑斯山的少女》中担任美术总监后，宫崎骏自编自导了《鲁邦三世：卡里奥斯特罗城》，这部讲述风流大盗鲁邦的冒险传奇的影片，因其“宫崎骏电影处女作”的特殊地位而一直备受关注。电影中，鲁邦发现自己偷来的钱居然全是伪钞，便前赴欧洲的卡里奥斯特罗城寻找伪钞背后的真相。鲁邦很快被卷入一场历史迷案，并从邪恶的伯爵手中救出了公主。这是一部伟大的犯罪题材动画，片中动作紧张刺激，还展现了大量古代欧式风格建筑，这些布景在宫崎骏后期的作品中也频繁出现。

动画人生平

宫崎骏 / 吉卜力工作室

作为继手冢治虫之后的第二位“日本迪士尼”，如今的宫崎骏和他的吉卜力工作室已经享誉世界。宫崎骏生于1941年，1963年在东映公司开始他的动画生涯。1971年宫崎骏加入A-pro工作室，并在那里开始与高畑勋展开合作。1979年宫崎骏拍摄了自己的首部动画长片《鲁邦三世：卡里奥斯特罗城》。该片成功后，他又于1984年拍摄了《风之谷》（详见第257页）。1985年宫崎骏与高畑勋共同建立吉卜力工作室。大部分吉卜力作品均以手绘动画为主。直到1997年才在《幽灵公主》中首度使用电脑动画（详见第311页），也正是这部电影让西方开始真正关注宫崎骏的动画，而宫崎骏在动画界的影响力也从此日渐扩大。许多当代动画界的大腕，诸如皮克斯的约翰·拉塞特（John Lasseter）和彼得·多科特（Peter Docter），都表示自己的作品受到宫崎骏的影响。

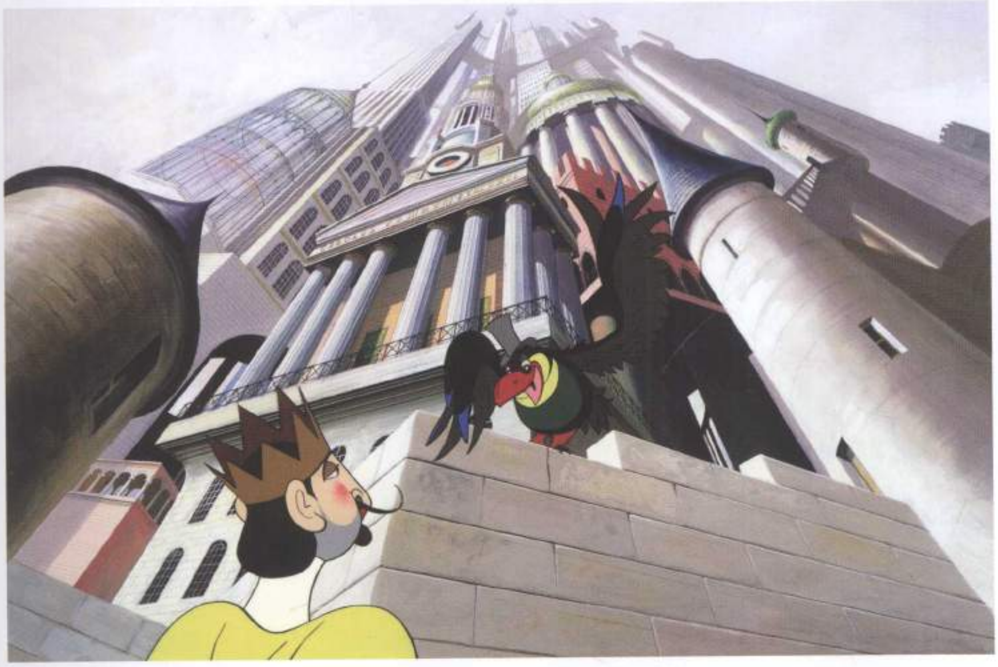
宫崎骏不仅是一位优秀的动画导演，同时也是一名出色的漫画家。他的作品频获各种大奖，《千与千寻》（详见第332页）一片更是为他摘得奥斯卡最佳动画长片奖。



《鲁邦三世：卡里奥斯特罗城》
1979

1980

法国



《国王与小鸟》
1980

保罗·格里莫：《国王与小鸟》

1936年，保罗·格里莫（Paul Grimault）和商业合作伙伴安德鲁·萨热（André Sarrut）成立了一家小型动画公司，取名为“双子星”（Les Gémeaux）。1941年，格里莫拍摄短片《大熊星座号的乘客》（Les Passagers de la Grande Ourse）。随后，他又推出多部大受欢迎的动画短片，代表作有《稻草人》（L'épouvantail，1943）和《魔笛》（La flute magique，1946），并开始酝酿制作一部长片作品。在好友兼合作伙伴雅各·普鲁夫（Jaques Prévert）的帮助下，格里莫于1948年开始制作《牧羊女与烟囱工》（La bergère et le ramoneur）。1952年，格里莫的搭档萨热在影片未完成的情况下将其公开放映，两人因此关系破裂，影片的制作也因此被搁浅。

这部动画在当时的法国很受期待，许多人都希望这部影片能够代表法国回应美国动画的巨大成就。因此当影片被搁置时，到处都是一片反对声。格里莫一气之下退出动画界长达数年之久。1967年格里莫获得《牧羊女与烟囱工》的唯一版权，这才在时隔15年之后再度开启拍摄工作。在接下来的10年中，格里莫继续孜孜不倦的制作这部长片，同时也推出了多部获奖短片，如《钻石》（Le diamant，1970）和《情迷音乐的小狗》（Le chien Mélomane，1973）。1980年，格里莫的这部动画长片终于大功告成，影片被更名为《国王与小鸟》（Le roi et l'oiseau），此时距离影片开始制作已过去32个年头。

本片和所有伟大的动画一样，有着精美的动画和精心的构思。影片上映时，却难免显得有些过时，角色设计也充满古旧的风格，看上去类似于弗莱雪兄弟在《格列佛游记》时期的作品。抛开这些细节问题，这部影片已经名正言顺地成为一部经典，同时也无疑是欧洲最伟大的动画长片之一。本片还是仅有的几部由吉卜力工作室在日本发行的海外电影。

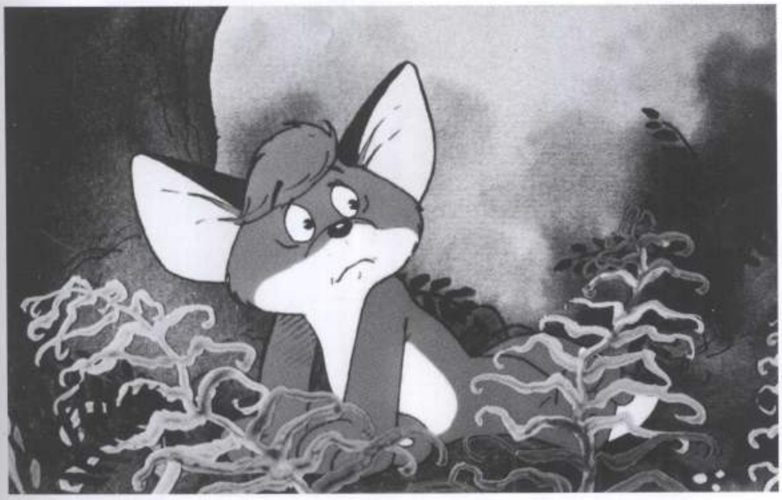
1980/1981

匈牙利

潘诺尼亚工作室：《苍蝇》和《小狐狸》

由匈牙利潘诺尼亚工作室（Pannonia Studio）推出、弗伦克·洛夫斯（Ferenc Rófusz）导演的短片《苍蝇》（A Légy）获1981年奥斯卡奖最佳动画短片奖。影片以苍蝇的视角展开故事，通过转描广角鱼眼镜头拍摄的照片和影像创造出一种逼真的手绘风格。通过这只苍蝇的眼睛，观众能够体验苍蝇从花园飞进房子、被房主人追打、最后被拍死的过程。洛夫斯后来又拍摄了两部从第一人称视角展现死亡的短片：讲述行刑队的枪下亡魂的《死点》（Dead Point，1982）和讲述苹果落地的《地心引力》（Gravitation，1984）。

由阿迪拉·达哥伊（Attila Dargay）为潘诺尼亚工作室拍摄的《小狐狸》（Vuk）讲述一只幼狐（英文版中名叫为“维克”）不在家时，全家都被猎人捕杀的故事。维克随后被叔叔抚养长大，他还解救了一只落入陷阱的雌狐。后来叔叔也被猎人杀死，维克于是开始向猎人实施复仇计划。本片改编自伊思凡·费科特（Istvan Fekete）的小说，片中展现了造型可爱的角色和令人惊艳的风格化水彩背景。本片也是匈牙利80年代最成功的一部动画电影。



《小狐狸》
1981

1981

加拿大/德国

弗雷德里克·贝克：《摇椅》

《摇椅》（Crac!）讲述一条摇椅自1850年诞生起漫长的一生。这部伤感而精致的短片通过幽默、幻想场景和传统音乐来表现加拿大魁北克的生活与多年来的变化。影片片名“Crac!”既可以指树木被砍倒的声音，也可以指摇椅吱呀的声音以及椅子逐渐损坏的声音。

虽然出生在德国，但弗雷德里克·贝克（Frédéric Back）的许多电影都是在探索他的第二故乡——加拿大的文化。这部奥斯卡获奖作品《摇椅》是早期粉笔画风格动画的一个先例。这种风格在80年代动画中一度极为盛行，《雪人》（The Snowman，1982）就是一个典型。

1987年，贝克凭借他的《种树人》（L'homme qui plantait des arbres）再度获得奥斯卡奖。这部清新温柔的铅彩动画改编自让·吉诺（Jean Gino）的同名故事，讲述一个住在荒漠里的人如何一棵一棵地栽树使土地恢复生机。

1981/1983

加拿大

杰拉德·波特顿：《重金属》／克里夫·史密斯：《黑暗摇滚》

《重金属》（Heavy Metal）是一部1981年的动画长片，改编自同名成人漫画（书名并不特指重金属音乐）。该漫画其实是法国成人漫画《金属狂啸》的美国版。影片由多个充满迷幻气息的科幻故事组成，片中充斥着性、暴力和摇滚乐。多名顶尖漫画家负责了本片的编剧和设计工作，包括莫比乌斯（Moebius）、理查德·柯本（Richard Corben）和伯尼·莱斯顿（Bernie Wrightson）。动画制作任务分派给了多家不同的工作室和不同的导演，每个故事用不同的制作方来负责，并在表现人物角色上大量使用到转描技术。这些人物与颇具幻想风格的背景相结合，构造出一个个逼真的奇幻世界。评论对本片反响不一，影片首轮放映的票房成绩也并不理想，但却在后来的深夜档电视节目中逐渐成为一部邪典精品。

与《重金属》类似的《黑暗摇滚》（Rock & Rule，1983）是一部摇滚题材动画，展现了一个变异生物统治的末世世界。本片是制作方涅瓦纳工作室（Nelvana）之前的一部电视特集《恶魔与丹尼鼠》（The Devil and Daniel Mouse）的续作。片中的音乐和配音则请到了摇滚巨星路·瑞德（Lou Reed）、伊基·波普（Iggy Pop）、黛比·哈利（Debbie Harry）、克里斯·斯坦（Chris Stein,）以及地火风乐队（Earth Wind and Fire）。《黑暗摇滚》是加拿大涅瓦纳工作室的第一部动画长片，该工作室之后又拍摄了多部动画剧集及动画电影。本片斥资八百万美元打造，几乎拖垮了制作公司。影片的失败有各种原因：发行方米高梅公司的管理变动导致影片上映场次受限；本片还因为片中的吸毒镜头、恶魔崇拜暗示以及部分性场景而被评级为成人动画，限制了观众群。但影片后来凭借在HBO电视台播映而赢得一群粉丝的狂热追捧。

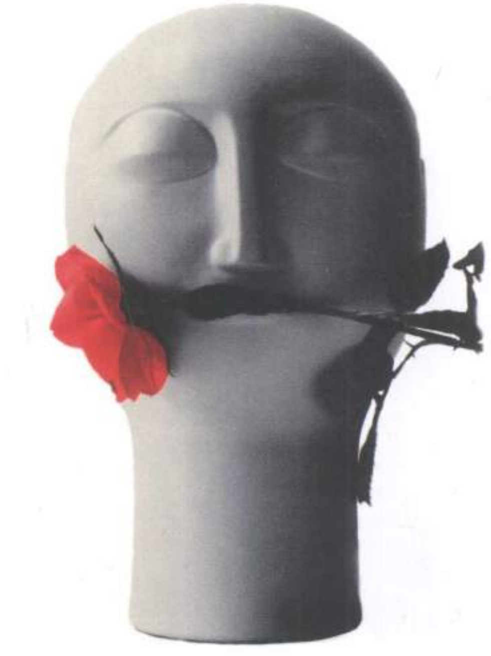
1981

英国/美国

约翰·哈拉斯：《困境》

1979年的短片《高速公路》在CG技术上的局限暴露无遗，此次为拍摄这部《困境》（Dilemma），约翰·哈拉斯特地找来了美国的CG专家。本片声称是第一部全数字CG电影，但和《高速公路》、《电子世界争霸战》（Tron，1982）一样，片中到底有多少是真正的CG动画，又有多少是赛璐璐动画做成的伪CG这个问题实在值得商榷。

《困境》使用到哈拉斯的标志性图形风格，辅以电脑变形特效和电子音乐，带领观众穿越历史来到未来，感受科技的巨大摧毁力量，从而号召对科技进行合理的使用。虽然影片带有悲观主义色彩，但哈拉斯对于电脑在动画和艺术领域扮演的角色却是极为乐观，受包豪斯运动影响，哈拉斯热情地接受新技术并努力使用新技术服务于人类。



《困境》
1981

1981
日本

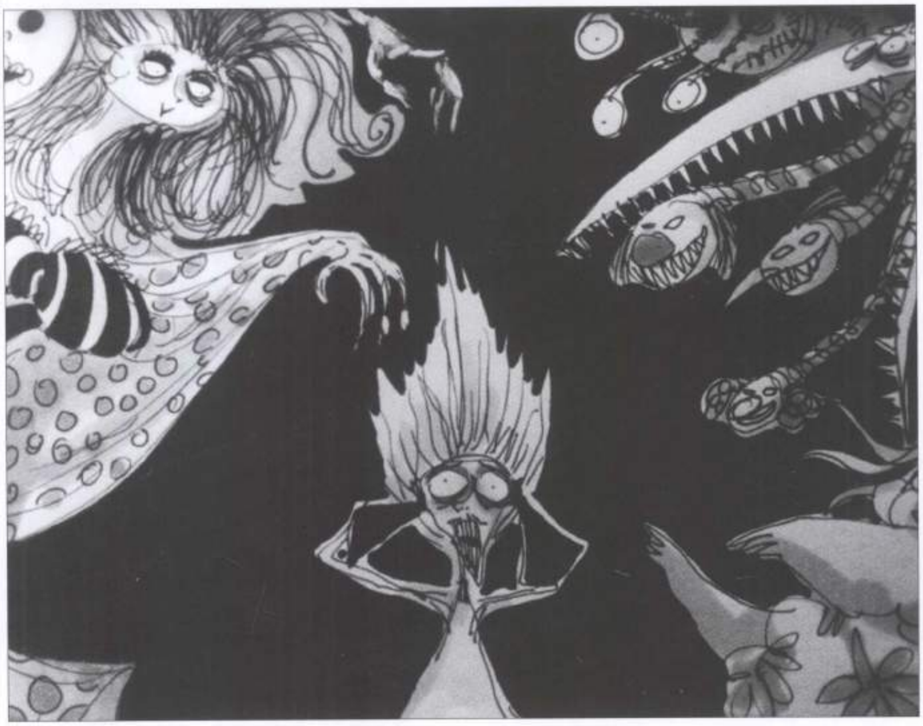
任天堂：《大金刚》

任天堂公司于1981年推出街机游戏《大金刚》（Donkey Kong），这款游戏被认为是第一款使用动画来创造角色的游戏，虽然在角色形象上仍有很大局限性。这款由天才游戏设计师宫本茂创作的游戏中首次出现了超级玛丽的形象。超级玛丽在后来成为了电子游戏界最出名的角色，同时也是世界上知名度最高的卡通角色。

1982
美国

蒂姆·伯顿：《文森特》

24岁的蒂姆·伯顿（Tim Burton）给迪士尼概念部门的主管留下了很深的印象，他们特别资助伯顿拍摄了一部定格短片《文森特》（Vincent）。《文森特》改编自伯顿亲手写的一首诗，讲述生活在美国城郊（伯顿长大的地方）、长相酷似伯顿的小男孩疯狂崇拜演员文森特·普赖斯（Vincent Price，伯顿的偶像），经常幻想自己是爱伦坡故事中的角色。这部黑白短片带有浓烈的德国表现主义风格，并受到了当时逐渐兴起的哥特音乐亚文化影响。后来蒂姆·伯顿成为了导演和制片新星，不论是诡异的独立电影还是好莱坞大片，他都能搞定，而他爱德华·格雷（Edward Gorey，美国作家、插画家）、查尔斯·亚当斯（Charles Addams，美国漫画家）风格的黑色恐怖题材和细瘦、卷曲的设计已经成为作品的标志。



《文森特》，1982

1982
美国

唐·布鲁斯：《鼠谭秘奇》

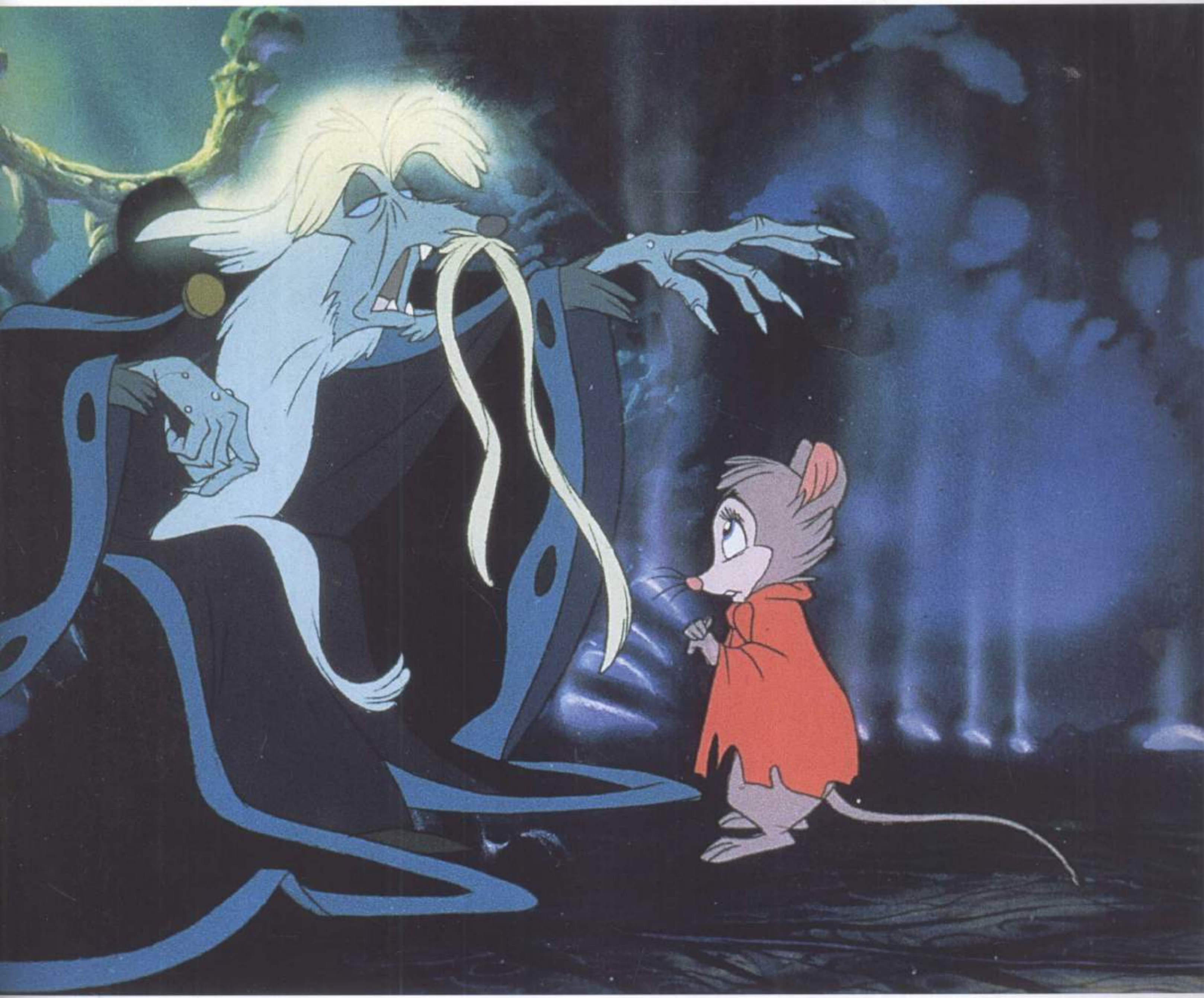
在迪士尼花费近10年时间向公司的传奇动画先辈们学习后，唐·布鲁斯（Don Bluth）、加里·戈德曼（Gary Goldman）和约翰·帕梅洛（John Pomeroy）于1979年共同成立唐·布鲁斯制作公司（Don Bluth Productions）。公司成立初期被设在布鲁斯家的车库，随后又吸引了八位艺术家的加入。

由于对迪士尼管理层削减制作预算的做法失望透顶，并认为这是对公司传统的一种背叛，布鲁斯一行人开始自己制作动画。他们连续数年利用夜晚和周末时间进行工作，使用到迪士尼动画师40年代的动画制作方式和动画技术，这些技术大都因为耗费时间和财力而早已被弃用。动画长片《柴堆猫班卓》（Banjo the Woodpile Cat）是他们完成的第一部作品。他们将该片卖给电视台后，又推出了另一部动画《鼠谭秘奇》（The Secret of NIMH）。《鼠谭秘奇》改编自罗伯特·C. 欧布莱恩（Robert C. O'Brien）的儿童文学作品《弗里斯比夫人和NIMH的老鼠们》（Mrs. Frisby and the Rats of NIMH）。本片被认为是一部迪士尼动画，但当时偏好阳光型动画的迪士尼公司却拒绝承认这部基调黑暗的作品。布鲁斯的作品得到了由迪士尼前任主管成立的奥罗拉制作公司（Aurora Productions）的资助。和以前的华特·迪士尼一样，布鲁斯、戈德曼、帕梅洛以及奥罗拉公司的制片人们也是靠抵押房产才完成了这部动画。高品质的传统角色动画令制作团队煞费苦心，全新的视觉技术更是耗尽了他们的心血，如使用彩印、分离曝光和柔光技术来创造阴影、半透明和反射效果。影片还重新使用到经典的迪士尼式多平面摄影。虽然在影片上耗费大量人力物力，本片最终的制作费用却仅为迪士尼普通动画长片制作预算的一半。

《鼠谭秘奇》讲述单身鼠妈妈布里斯比夫人（Mrs. Brisby）得知土地快要被开垦后准备动身搬家，但他的一个孩子却在这时生病了，危急时刻，一群从国家心理健康研究所（NIMH）里逃出来的的高智商老鼠帮助鼠妈妈脱离险境。为报答救命之恩，布里斯比夫人又借助一个神奇护身符的力量把老鼠们从NIMH的猎杀中解救了出来。本片虽然制作精良，但却暴露出所有动画师导演作品的一个通病：过于注重华丽的动画和视觉效果，却没把握好故事节奏，使得情节拖沓无力。迪士尼公司曾经的优势有赖于迪士尼本人对于动画和剧情的双重严格把关。同时迪士尼也一直在追求创新，希望创作全新形式的作品，这也是布鲁斯极力效仿迪士尼的一个做法，但评论认为像布鲁斯这样效仿其他创新者的做法，只会让自己的创新失去意义。

《鼠谭秘奇》总体上得到评论的肯定，但主要的赞誉声还是集中在影片的动画部分。本片的票房表现只能说成绩平平，部分原因在于撞上了同期上映的史蒂芬·斯皮尔伯格的重磅炸弹《ET外星人》。票房的惨淡令布鲁斯公司陷入财政危机，他们后来通过热门电子游戏《龙之巢穴》（Dragon's Lair）制作过场动画才得以度过难关。布鲁斯公司给斯皮尔伯格留下了深刻的印象，斯皮尔伯格后来还在布鲁斯的下一部影片《美国鼠谭》（An American Tail，1986）中担任执行制片。

《鼠谭秘奇》
1982



1982

美国

史蒂文·里斯伯格 :《电子世界争霸战》

《电子世界争霸战》是第一部以电脑动画为主的电影长片，由迪士尼公司和里斯伯格/库什纳动画工作室（Lisberger/Kushner animation studio）共同打造。史蒂文·里斯伯格（Steven Lisberger）和唐纳德·库什纳（Donald Kushner）于1977年建立里斯伯格/库什纳工作室。里斯伯格曾是一名传统动画师，当年的电子游戏《Pong》和电脑图形公司MAG（也是后来参与制作《电子世界争霸战》的公司之一）制作的动画令里斯伯格触动很深。里斯伯格是个有远见的人，他相信有一天所有的电影都将有电脑制作完成。迪士尼的制作主管托马斯·L. 怀希特（Thomas L. Wilhite）在《电子世界争霸战》和片中运用到的新技术上砸下两千万美元，希望借此使迪士尼公司在诸多对手中保持领先地位，迎接新技术的挑战。

影片讲述杰夫·布里奇斯（Jeff Bridges）饰演的游戏程序员福林（Flynn）被另一个程序员窃取了自己开发的电子游戏。这个程序员因此被升职，福林却被ENCOM公司解雇。福林侵入了ENCOM公司的网络，但他的虚拟自我却被电脑的主控程序（MCP）逮住并消除。MCP开始失去控制并欲图接管五角大楼，但在另一名公司腐朽制度的受害者布拉德利（Bradley）和他的安保程序Tron的帮助下，福林再次侵入电脑，并与MCP展开一场决战。

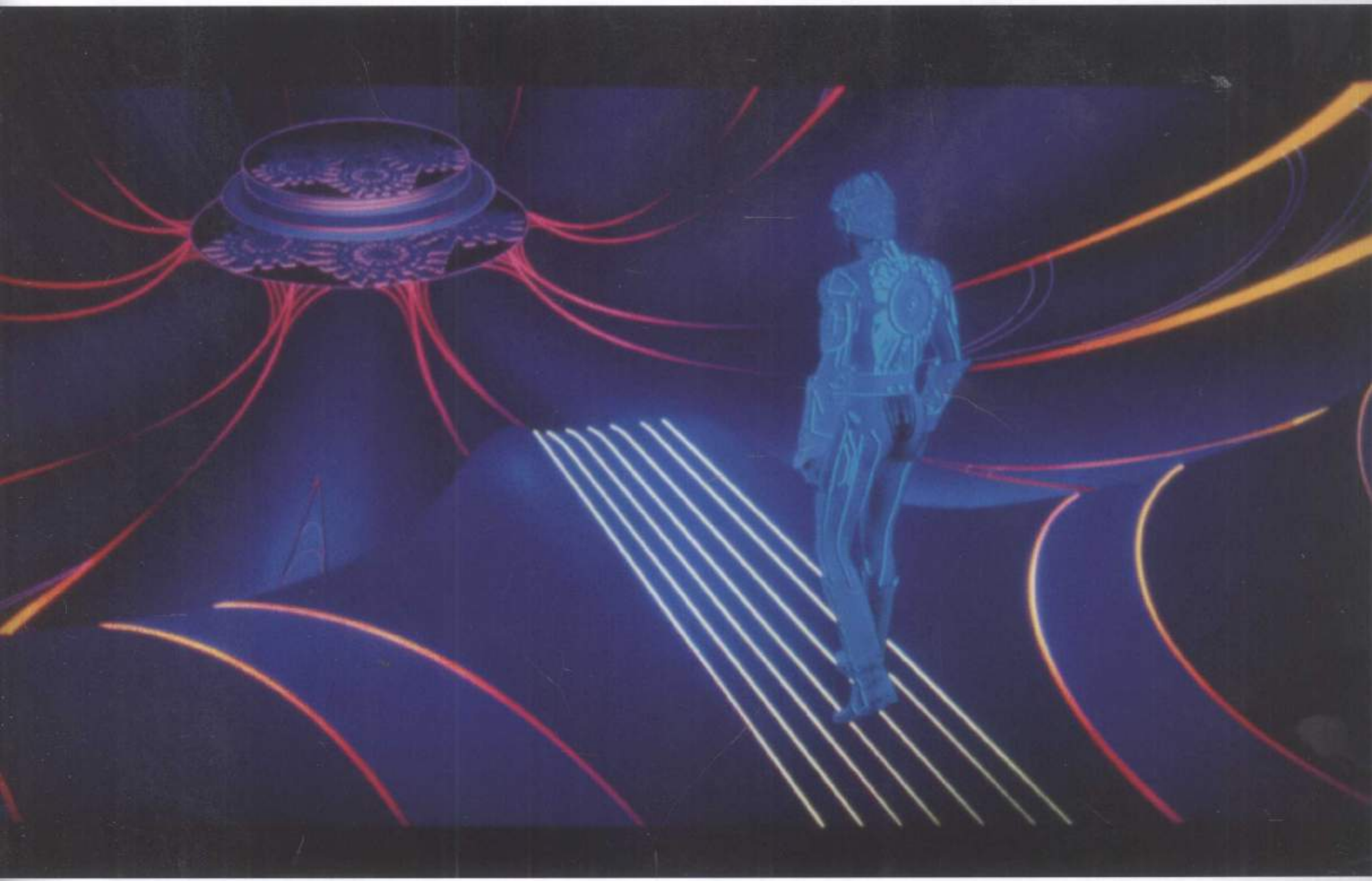
和影片的花哨剧情相悖的是，当时的技术并没有达到里斯伯格期望的高度，片中的多场景仍然需要迪士尼的动画师用传统动画手段制作。这导致公司与自40年代以来就联合起来的动画师们关系一度极为紧张。许多动画师都拒绝参与制作，担心他们的工作终将被电脑取代。这种担心并非杞人忧天。20年后，迪士尼为了发展CG动画而关闭了传统动画部门。

《电子世界争霸战》有超过八百个镜头表现CG场景中的演员。虽然部分场景中使用到电脑动画，但当时并没有可以结合真人表演和电脑动画的技术。他们最终不得不使用乌布·伊沃克斯40年前在《南方之歌》中开发的技术，通过“背光动画”把实拍镜头和传统的赛璐璐动画镜头相结合，使这些镜头看上去仿佛是电脑生成的影像，然后在把这些镜头和真正的CG镜头剪辑在一起。

有趣的是，这种做法在那个时代并不罕见。为了使影片技术看上去更为先进，许多制作者都会使用传统动画技术仿冒电脑动画，尽管这种做法比制作普通动画要费力得多。但讽刺的是，这种传统手法制作出来的“伪CGI”却提高了公众对于电脑动画的接受程度和需求度。电脑动画的盛行也使得传统动画制作方式显得日益跟不上时代。

里斯伯格原计划制作一部动画电影，只在片头和片尾加上一些真人实拍镜头。最终的产品确是一部动画长度不足20分钟的真人电影。他还想把最先进的电子游戏技术和电脑技术运用到影片制作过程中，并把这种全新的美学带给主流观众，但《电子世界争霸战》中的“电脑动画”在当时遭到了冷遇，被人批为没有灵魂。只有部分电子游戏爱好者和电脑迷对本片产生了兴趣。电影最终的票房也只能说成绩平平。虽然有各种不尽人意，《电子世界争霸战》仍是一部令人耳目一新的精彩电影。事实也证明里斯伯格对于好莱坞数字未来的预测是完全正确的。现在看来，他只是比新技术和新理念超前了20年。令人难以置信的是，《电子世界争霸战》在申请奥斯卡最佳视觉特效奖时却遭到拒绝，原因是在当时使用电脑制作特效被认为是违反规定。

《电子世界争霸战》
1982



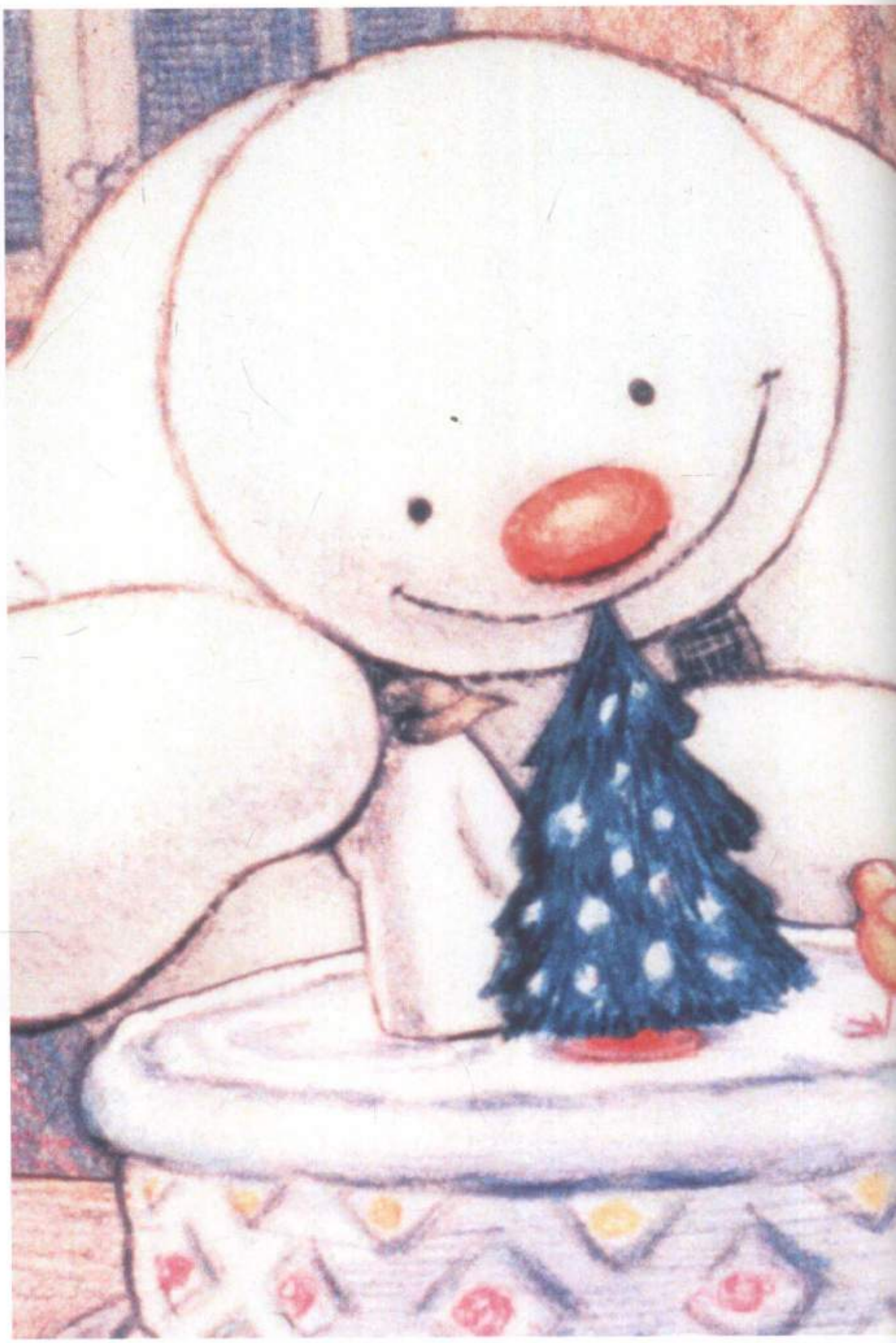
1982
英国

戴安娜·杰克森：《雪人》

80年代，英国新成立的电视台——第四频道赞助了许多动画片的制作，其中的第一部影片《雪人》是商业上最为成功的一部。1982年，《黄色潜水艇》的制作公司电视卡通公司（TVC）在第四频道的赞助下将雷蒙德·布里格斯（Raymond Briggs）的儿童连环画《雪人》搬上银幕。这部由戴安娜·杰克森（Dianne Jackson）导演的经典儿童动画如今已成为全世界圣诞档期的必播节目，同时也揭开了布里格斯和TVC长期合作的序幕。在本片中，一个男孩堆起的雪人一夜之间活了过来。雪人乘着夜晚带着男孩展开了一段旅程，并带他拜访了圣诞老人。第二天雪人融化了，而唯一可以证明这一切不是个梦的只有圣诞老人留给男孩的围巾。

《雪人》没有对白，但霍华德·布莱克（Howard Blake）为本片献上了经典的配乐。影片中的角色和背景都是纯手绘的铅彩画，赋予本片一种手工艺的美感。配上升腾的管弦乐，影片在剧情上虽然带有潜在的伤感色调，但电影的拍摄技巧之成熟却没有让影片陷入过度的无病呻吟，总体说来，《雪人》带给儿童和成人观众的都是温馨和感动。首轮放映的《雪人》中，负责开场介绍的是原作者雷蒙德·布里格斯，他在片中向观众讲述这个故事的灵感来源，这也是片中唯一的台词。但奇怪的是，在后来电视播出的版本中，片头的介绍却交给了摇滚巨星大卫·鲍伊（David Bowie）和喜剧演员梅尔·史密斯（Mel Smith）。

《雪人》获1983年奥斯卡最佳动画短片奖提名。本片可以说是英国当时最成功的家庭类动画，它的地位后来逐渐被阿德曼动画公司（Aardman Animation）的作品取代。



《雪人》
1982

1982
英国

杰拉德·斯卡夫：《平克·弗洛依德：迷墙》

《迷墙》（The Wall）是基于平克·弗洛依德乐队（Pink Floyd）1979年同名专辑，并穿插有动画的电影。贝斯手兼主唱罗杰·沃特斯（Roger Walters）担任本片编剧。《迷墙》讲述一个名叫平克的摇滚歌星（鲍勃·杰尔多夫[Bob Geldoff]饰）的一生以及他如何走向精神崩溃的故事。本片据说是根据沃特斯和前平克弗洛依德成员西德·巴瑞特（Syd Barrett）的真实经历改编（巴瑞特因吸毒而出现精神问题）。

沃特斯把哲学家、作家让·保罗·萨特的作品《墙》以及他自己阅读《墙》时的感受结合起来创作了这个故事。影片大量使用象征主义和隐喻手法来探索孤独和异化的感受。穿插在片中的15分钟的动画表现出平克倍受煎熬的内心。动画部分由讽刺漫画家杰拉德·斯卡夫（Gerald Scarfe）设计和执导，并使用到他标志性的狂放、张扬的溅墨式风格。斯卡夫之前就和平克·弗洛依德有过合作，他曾为乐队的演唱会制作过动画片段以及布景设计，他还为《迷墙》这张专辑绘制了专辑封面。影片中的动画展现了二战时期德军轰炸英国的梦魇般的场景，这是基于斯卡夫年幼时的亲身经历。片中被称为“恐惧者”（The Frightened Ones）的角色也是基于他小时候在空袭期间戴着防毒面具避难的真实经历。动画中出现了许多符号式的图像，如酷似纳粹的行进的铁锤。片中还有各种物体不停变幻的场景——白鸽变成秃鹰，秃鹰又变成战机，这也是斯卡夫所说的动画的“魔力”所在。

1982/1988

捷克

杨·史云梅耶：《对话的维度》和《爱丽丝》

《对话的维度》（Moznosti dialogu）是超现实主义鬼才杨·史云梅耶（Jan Svankmajer）的得意之作。史云梅耶在影片中充分利用了自己在木偶戏与实验小剧场上的丰富经验，分别使用三段动画表现人类之间的交流以及常常产生的严重后果。

第一部分，也是本片最著名、最有影响的段落，史云梅耶再现了16世纪艺术家朱赛佩·阿尔钦博托（Giuseppe Arcimboldo）的画作。阿尔钦博托创作了大量用水果和蔬菜堆砌的人头肖像。在史云梅耶的影片中，一个由果蔬组成的头遇见了另一个由金属工具和机械零部件组成的头，两个头一见面就厮打起来，最后金属头把果蔬头吞下去又吐出来。被吐出的果蔬头身上开始出现了一些金属部件。它们重复扭打、吞噬、呕吐的动作，最后所有的头都开始在构造上出现变化。这个部分集中体现出作品的美学特色：以恶趣味的方式赋予乏味而普通的日用品以全新的生命。

紧接着的第二段中，两个陶土恋人相拥在一起并彼此融化在对方体内，欢愉过后吐出了一个小泥球。他们都不愿意接受这个球并开始斗气，最后两人大打出手直到消灭彼此。在第三段中，两个泥制的中年男人的光头从嘴里互相吐出对方需要的物品，满足彼此的需要，最后却因为配合失误导致了灾难性的后果。

《对话的维度》是在动画师弗拉斯塔·波斯比希洛瓦（Vlasta Pospisilova）的协助下拍摄完成。这部超现实主义经典不仅在国际上获奖无数，更令史云梅耶本人声名远扬。

在长片《爱丽丝》（Neco z Alenky，1988）中，史云梅耶用他特立独行的狂野风格以及真人表演与静帧动画结合的手法再现了刘易斯·卡罗尔的文学经典《爱丽丝漫游仙境》。片中的白兔是一只用锯末填充的兔子，它的身体不停地往外面漏锯末，迫使它不停地吃锯末来维持生命。仙境中的其他居民都是用日常家用品、骨头、或食物组合而成。本片由英国第四频道赞助制作，是很多人眼中卡罗尔原著的最佳改编作品。虽然缺乏对原作的文学解读，但却把原作令人毛骨悚然的一面展现得淋漓尽致。

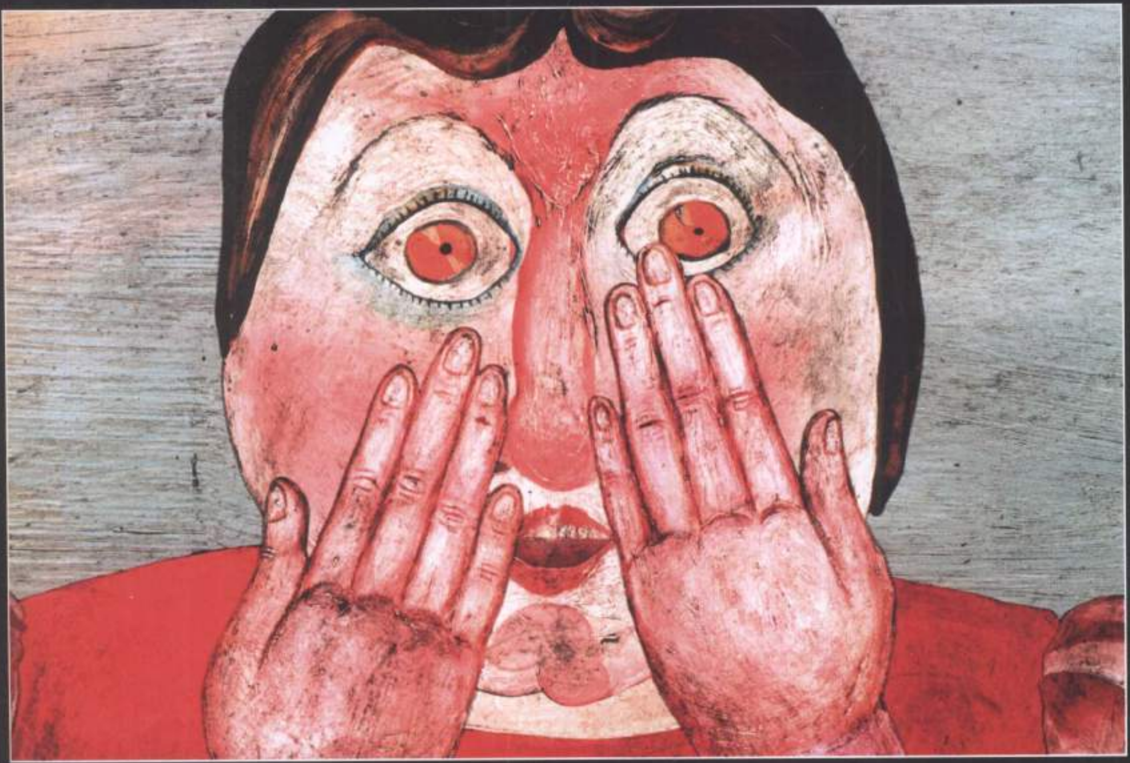
《爱丽丝》
1988

动画人生平

杨·史云梅耶

杨・史云梅耶是一名超现实主义艺术家，他从来不会把自己限死在一种艺术表现形式上。他的作品涉及木偶剧、舞台剧、绘画、雕塑、雕刻，以及电影等诸多领域。史云梅耶1934年生于布拉格，曾就读于应用艺术学院，并在布拉格表演艺术学院学习过木偶剧。他第一次接触电影是在魔术灯笼木偶剧院（Laterna Magika Puppet Theatre）时期，并于1964年拍摄了人生中的第一部电影《最后的伎俩》（Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara）。他在木偶剧院的工作经验对他早期的作品产生了重要的影响。

史云梅耶与同为超现实主义艺术家的伊娃・思凡梅捷洛娃（Eva Svankmajerova）结为夫妇，并于1970年加入捷克的超现实主义团体。他对超现实主义的钟情最早体现在《花园》（Zahrada，1968）上。随后的影片《荒唐童话》（Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta，1971）和《李奥纳多日记》（Leonarduv denik，1972）则表现出更为强烈的超现实主义元素。1972年，《李奥纳多日记》上映后，史云梅耶立刻被捷克斯洛伐克的共产党政府封禁。1982年解禁后，史云梅耶完成了他的静帧动画大作《对话的维度》。该片同样遭禁，但史云梅耶仍然继续坚持拍摄了包括长片《爱丽丝》（1987）在内的几十部影片，并成为世界顶尖的动画师之一。虽然他的作品偶尔也与主流电影擦边，但这些作品总能保持强烈的超现实主义风格和对传统的戏谑颠覆。史云梅耶经常改编各种神话和童话题材故事，他风格独特的静帧电影影响了许多动画师，其中就包括蒂姆・伯顿和奎氏兄弟。史云梅耶后期的作品多以实拍片为主，如《浮士德》（Lekce Faust，19940）、《极乐同盟》（Spiklenci slasti,1996）和《树婴》（Otesánek，2000），所有的这些影片都保留了他强烈的超现实主义风格。



《树婴》
2000

1983
美国

约翰·科蒂 & 查尔斯·斯文森：《造梦工厂》

《造梦工厂》（Twice Upon a Time）是部近乎被遗忘的动画长片，但看过此片的少数观众无一不对其留下深刻的印象，可见影片已经达到了一种传奇般的邪典地位。本片如今居然湮没于历史实在令人奇怪，毕竟这部动画的制作人是乔治·卢卡斯（George Lucas），制作本片前他刚完成了影史上的两部巨作：《星球大战》（Star Wars）和《星球大战：帝国反击战》（The Empire Strikes Back）。由于制片方拉德公司正濒临破产，《造梦工厂》在上映期间几乎没有做任何宣传。影片最后只在一家电影院上映两周便下线，数年后又在HBO电视台播出过几次，当时看过电视的人至今仍记得这部影片。但影片在电视上播出一段时间后又马上被导演约翰·科蒂（John Korty）叫停，因为电视播出的版本并没有得到他的认可。

科蒂是一名长期在旧金山工作的独立导演，曾获得奥斯卡奖。他在自己的农场有一家电影工作室。卢卡斯和弗兰西斯·福特·科波拉（Francis Ford Coppola）都深受其影响。科蒂曾为《芝麻街》（Sesame Street）制作动画，后来还为卢卡斯拍摄了一部《星球大战》外传性质的续集。本片的副导演兼编剧查尔斯·斯文森（Charles Swenson）是一名动画师，他后来也参与制作了大量动画和电影，比如导演电视版的《淘气小兵兵》（Rugrats），以及担任《美国鼠谭：西部历险记》（An American Tale: Fievel Goes West，1991）的编剧。本片制作团队还有许多日后的大人物，包括导演大卫·芬奇（David Fincher）和亨利·赛利克（Henry Selick）。但尽管影片背后有着精彩的故事和狂热的影迷，《造梦工厂》始终没有在DVD上发行过，网上只有一些从录影带中翻录出来的粗糙的影像拷贝。

本片主要面向青年观众，片中的对白也是年轻喜剧演员的即兴表演，并配有摇滚乐。虽然被定性为一部动作冒险喜剧，影片的幻想式剧情却复杂到令人费解，片中充斥着神经质的角色和当时流行的讽刺对白，台词中既有当年的流行语，又掺杂各种粗口，这在当时的动画界中极为罕见。影片有多个不同版本，各版中爆粗口的次数也各不相同。

《造梦工厂》是在一个由民宅改造的工作室中制作完成，影片使用到一种独特的剪纸动画技术：“路马奇”（Lumage），这项技术由科蒂本人开发，即把半透明的布料和塑料片放在光台上进行拍摄。科蒂之前在1964年的奥斯卡获奖短片《打破习惯》（Breaking the Habit）就使用过这项技术。《造梦工厂》有着别致而鲜艳的亮色，仿佛是一部通了电的剪纸动画。不难想象如果洛特·雷妮格是在80年代的加利福尼亚工作，她的作品很可能也是这个味道。

1983

美国

约翰·拉塞特：《野兽家园》测试短片

1983年，当时仍在迪士尼工作的约翰·拉塞特（John Lesseter）建议将莫里斯·森达克（Maurice Sendak）的儿童绘本《野兽家园》（Where The Wild Things Are）改编成CG动画。他还为此特地制作了一部测试短片。和《电子世界争霸战》一样，该片也和当时CG动画界的领军人物MAGI公司展开合作。拉塞特的想法是拍摄一部电脑动画，但同时保留迪士尼的传统手绘，以保证角色看上去有血有肉。但鉴于《电子世界争霸战》失利在前，迪士尼并不对电脑动画抱太大希望。企划被否决，拉塞特倍感失望，坚信CG动画有着巨大潜力的他不久便离开了迪士尼。

这部测试短片混合了CG动画和传统动画。该片于1984年亮相加拿大国际动画节，向许多业界人士展现了CG动画的无限可能。20年后迪士尼收购了拉塞特的CG动画公司——皮克斯动画工作室，并任命他为迪士尼首席创意官。《野兽家园》于2008年被导演斯派克·琼斯（Spike Jonze）拍成真人电影，片中用到大量CG动画处理面部表情。

80年代电脑动画里程碑

河口洋一郎是电脑软件领域的先驱人物，他的软件可像有机物一样“长出”图像，“成长模型”（Growth Model）通过成长运算程序生成色泽鲜亮的迷幻世界和带有金属光泽的有机生命体。不同的参数创造不同的环境，“生命体”以无限的可能性繁衍生息。以此方式制作的影片包括《藤蔓》（Tendril，1982）和《海洋》（Ocean，1986）。卡尔·西姆斯（Karl Sims）和威廉·兰森（William Latham）在虚拟数字宇宙中建立达尔文式的生态系统，用由此生成的生物创作电影和艺术品。西姆斯使用早期的3D电脑图像粒子技术创作了《胚种论》（Panspermia，1990）和《粒子梦》（Particle Dreams，1998）。兰森则创作了短片《生物创世纪》（Biogenesis，1993）和软件“有机艺术”（Organic Art）的互动客户版。

1983年，游戏《龙之巢穴》（Dragon's Lair）引发了公众对街机的关注。唐·布鲁斯制作了精美的过场动画。同年，Commodore 64电脑面世。C64是首批价格低廉的家用型电脑，和一年前在欧洲推出的Sinclair Spectrum一样使图像创作走向大众化，并影响了整整一代电脑艺术家和程序师。1983年，吉姆·克拉克（Jim Clark）成立了硅谷图形公司（Silicon Graphics），开发出一系列高性能计算机，产品曾是制作高质CG图像以及拍摄《侏罗纪公园》（Jurassic Park）一类动画和特效片时不可或缺的设备。

1984年，比尔·科法克斯（Bill Kovacs）成立Wavefront技术公司，他还和罗伊·霍尔（Roy Hall）等人一起为拍摄《电子世界争霸战》而开发了几款软件。科法克斯离开后，霍尔又和其他人一起开发出各种视频操控和动画软件。1995年硅谷图形公司收购合并了Wavefront技术公司和加拿大的Alias研究公司，用来为自己生产的计算机制造高端动画软件Alias/Wavefront。这款软件后来在制作动画《恐龙》（Dinosaur）期间，在迪士尼工作室的协助下发展成为Maya软件，并于1998年上市。1986年，前加拿大国家电影局动画师丹尼尔·朗路易斯（Daniel Langlois）成立Softimage公司。公司1988年推出首款Softimage软件，成为CG动画界的行业标准以及制作角色动画的首选。

1990年欧特克公司（Autodesk）推出第一款3D Studio软件（后更名为3DS MAX）并大受欢迎。之后欧特克买下了Maya和Softimage的版权，并成为尖端3D电脑动画市场的佼佼者。Maya还获2003年奥斯卡技术成就奖。

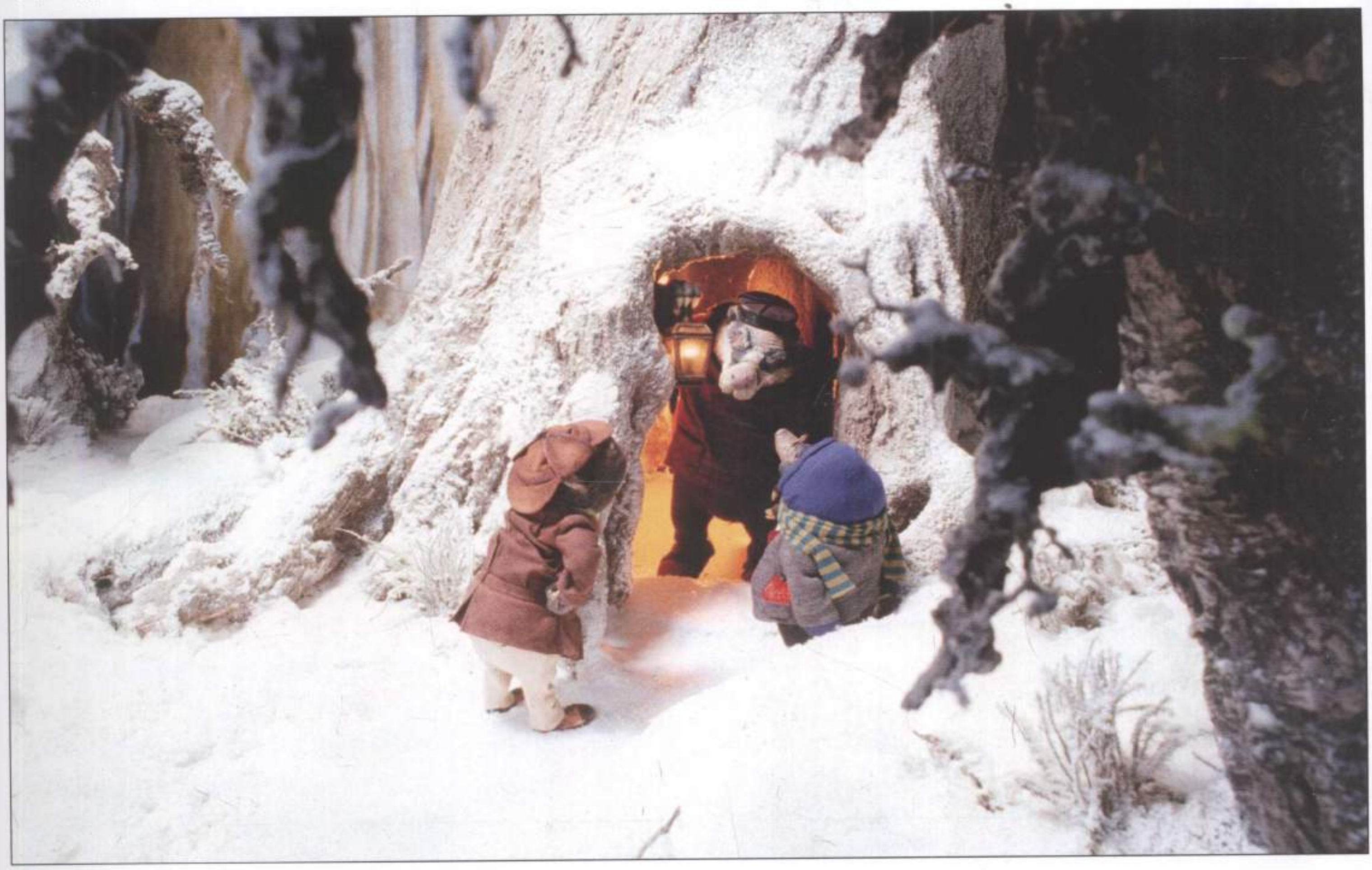
1983

英国

马克·霍尔 & 克里斯·泰勒：《柳林风声》

克斯格罗夫—霍尔制作公司（Cosgrove Hall Productions）位于英国曼切斯特。这家公司为英国电视台拍摄了一部静帧动画版《柳林风声》（The Wind in the Willows）。肯尼斯·格列厄姆（Kenneth Grahame）的这部文学经典曾被多次搬上银幕，但在许多人眼中，这个版本的《柳林风声》是最出色的电影改编版。故事讲述鼹鼠、水鼠和獾试图教育挥霍无度的癞蛤蟆，结果蛤蟆却锒铛入狱。癞蛤蟆最终逃出了监狱，与此同时，水鼠还要想办法阻止黄鼠狼侵占癞蛤蟆的家产。

马克·霍尔（Mark Hall）和克里斯·泰勒（Chris Taylor）的这部精良影片展现了一个细节丰富、生动细腻的乡村世界。片中精致的模型成功地表现出逼真的拟人化动物角色。影片在配音上也极为出色，许多对白都是直接从原著中一字不差地引用过来。《柳林风声》在世界范围内获得的成功推动了一部五十二集动画剧集的诞生。1989年还推出了另一部电影：《蛤蟆传奇》（A Tale of Two Toads）。



《柳林风声》
1983

1984

日本

宫崎骏：《风之谷》

继《鲁邦三世：卡里奥斯特罗城》（1979）之后，宫崎骏又根据自己的同名漫画中的部分情节自编自导了他的第二部动画长片：《风之谷》。该片一炮走红，不仅在日本票房大卖，同时也让漫画出版方看中宫崎骏的潜力，并资助他建立吉卜力工作室。

影片中，年轻高贵的娜乌西卡公主为阻止两大部族之间互相残杀，挺身而出为和平而战，以防止地球被再度破坏。该片中有着壮丽的自然景观，简洁精细的人物设计，以及流畅的动画场景。影迷们普遍认为片中娜乌西卡公主一角奠定了宫崎骏式女主角的原型。

80年代新世界公司（New World）将《风之谷》重新剪辑，以《风之战士》（Warriors of the wind）为名在美国等海外市场发行，并在美国HBO电视台播出。这部海外版《风之谷》剪辑糟烂、配音失败，发行方更以"情节发展缓慢"为由剪掉了近30分钟的剧情，使得本片的环保主题大打折扣。海外版中大部分角色的名字都被改动，配音演员在配音之前更是对剧情一无所知。宫崎骏对这一毫不尊重原作的行为大为光火，并一度拒绝再让西方发行商发行他的作品。

1984

法国

让－弗朗索瓦·拉吉奥：《格温，或沙之书》

《格温，或沙之书》（Gwen, le livre de sable）是一部被遗忘的80年代长片佳作，这部影片不论在情节还是在画面上都十分引人入胜。本片回避了黑色勾线的赛璐璐平面画，取而代之的是水粉画，使每一帧画面看上去都充满立体感和生命力，相比之下片中的角色却显得极为简单。

影片的故事基本是通过话外音的形式来讲述，情节富有诗意却又充满哲思。故事背景被设在一个末世的荒漠世界，主人公格温从小被一个流浪部落收养。一到晚上就会有可怕的生物把现代社会的各种物品丢在沙漠里，而人类总是远远的躲开。一天晚上格温和她的朋友——一个少年一起出门，不料少年却被夜行生物掳走。格温和少年的母亲洛丝琳（Roseline）启程寻找少年，并发现了"死亡之城"和这个古怪的世界的巨大秘密。

《格温》是部高超而神秘的电影，却又并没有在观众面前故作高姿态。片中那些遗落在沙漠中的物件所创造的荒诞感与神秘感不断推动故事发展，而凝聚了动画师心血的精美画面则赋予影片极大的观赏性。

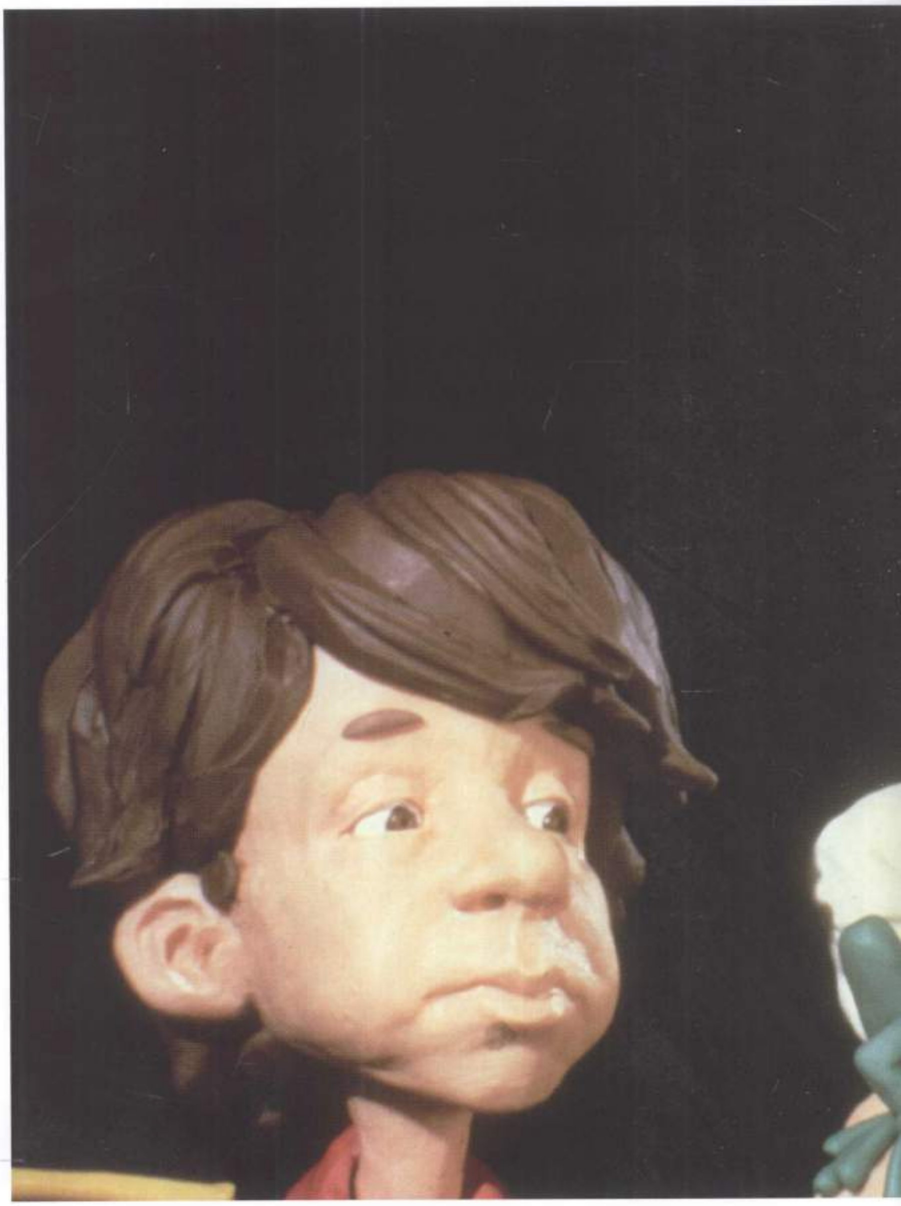
1985
美国

威尔·文顿：《马克·吐温历险记》

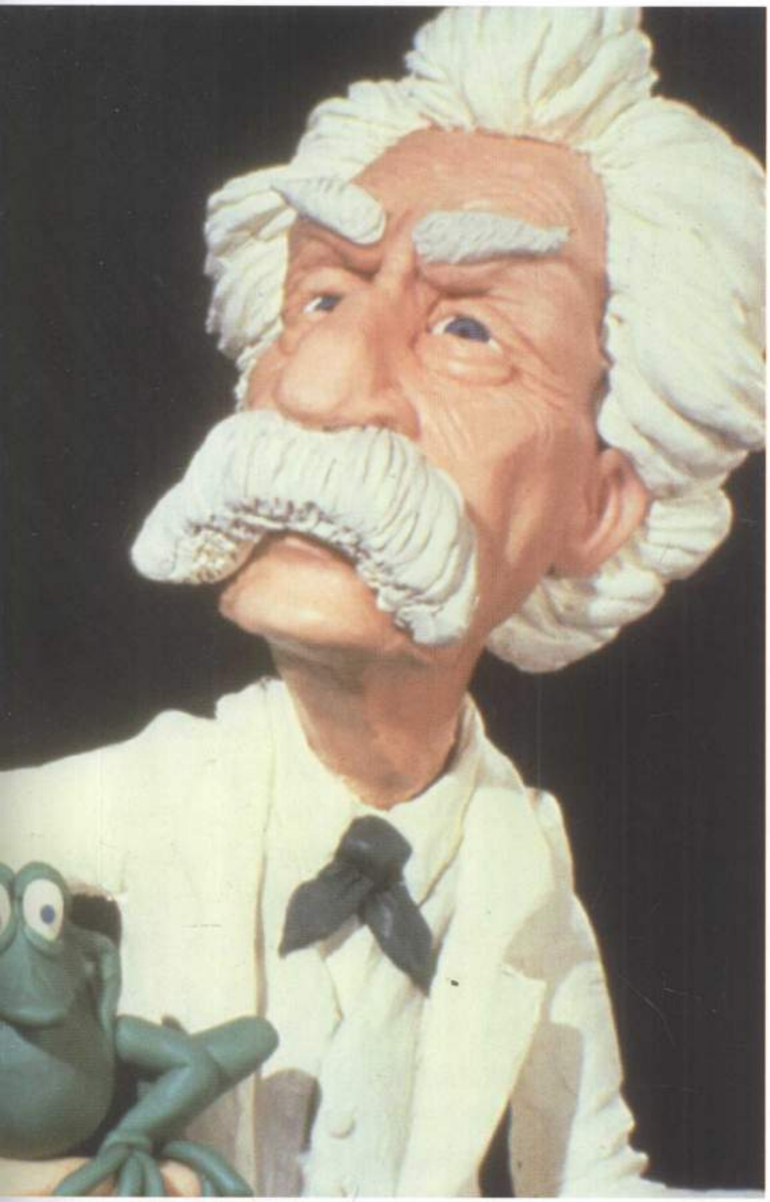
受华特·迪士尼和建筑师安东尼·高迪（Antoni Gaudí）的粘土设计模型影响，威尔·文顿（Will Vinton）和建筑系鲍勃·加帝纳（Bob Gardiner）在伯克利的加州大学创作了一些建筑模型后，便开始尝试静帧动画。两人合作的第一部电影是讲述美术馆里的一个醉鬼的《周一闭馆》（Closed Monday，1974），该片为他们赢得一樽奥斯卡奖。数年后，文顿和加帝纳在拍摄他们的第二部作品《山村音乐》（Mountain Music，1976）时分道扬镳。《马克·吐温历险记》（The Adventures of Mark Twain）是世界上第一部粘土动画长片。文顿花费3年半时间制作完这部电影，并把这种静帧动画称为“粘土动画”（Claymation）。影片基于马克·吐温的经典故事，并把马克·吐温称自己“随哈雷彗星而来”并将“和彗星一起离开”的说法作为影片线索（马克·吐温死于1910年哈雷彗星出现的第二天）。

本片有着高度原创性的故事线、精彩的叙事以及制作精细、动作流畅的模型与布景，讲述汤姆·索耶（Tom Sawyer）、哈克·芬（Huck Finn）等角色乘坐马克·吐温的热气球进行星际旅行的故事，并糅杂了作者马克·吐温的思想哲学以及人生故事。片中出现的每一件物体都是由粘土制作而成，就连天空也不例外。影片展示了文顿开发的所有动画技术，同时也引进了一些新的发明，如“胡须口型”，即替换不同形状的胡须来配合角色说话。漫长的制作过程意味着很多替换部件都会出现磨损，制作者不得不经常对模型进行修缮。由于拍特写镜头使用的半身模型出容易出现的头重脚轻现象，拍摄时还特意使用沉重的钢材设备来固定模型。

《马克·吐温历险记》涉及到现实生活的方方面面：善与恶、乐与悲，考虑到这些内容可能不太适合儿童观众，影片在电视上播出时还经过了删减。这是一部制作精美、生动迷人的动画，但片中角色和世界的半荒诞性质似乎有些凸显了静帧动画在动作衔接上的生硬问题。



文顿凭借“加州葡萄干”（California Raisins）系列获得了更高的声誉，这是一个为加州葡萄干咨询局拍摄的动画系列，以一群搞怪有趣的葡萄干为主角。该系列在媒体上大热，不仅推出了多部电视特集，还发行了数张热卖音乐专辑。



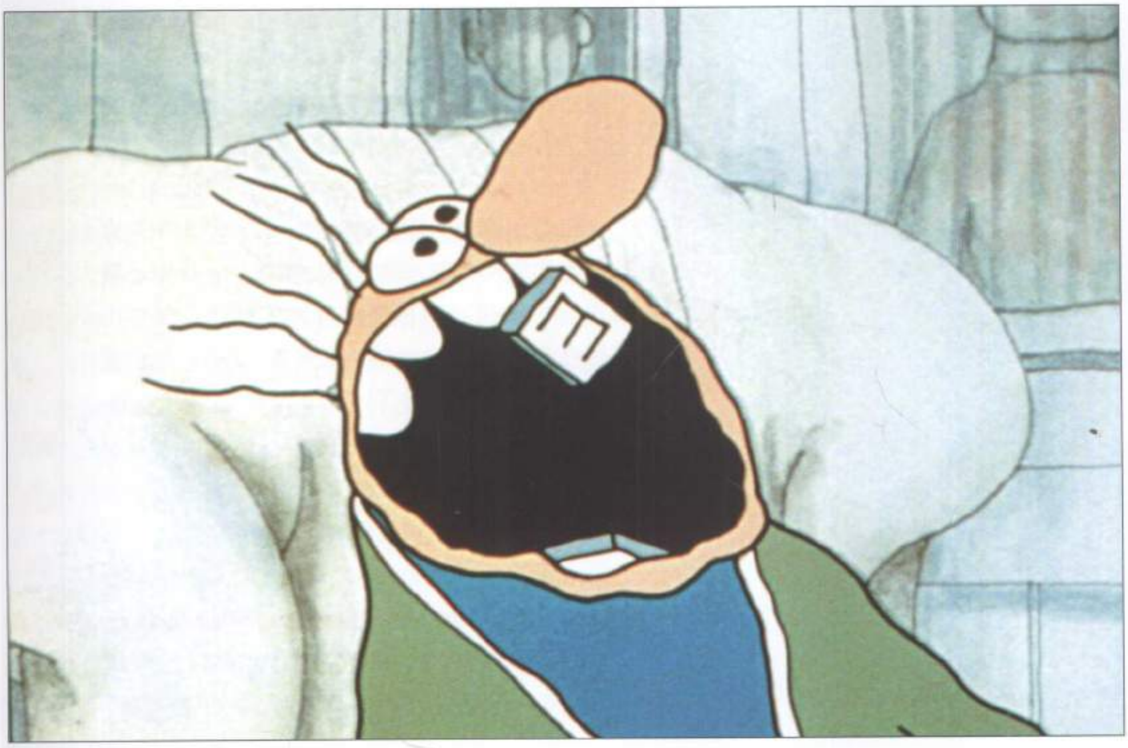
《马克・吐温历险记》
1985

粘土动画

粘土动画属于静帧动画的一种，动画中所有的模型均使用具有可塑性的材料制作，如粘土或橡皮泥。拍摄中对模型进行逐帧移动，制作工序往往耗时耗力。威尔・文顿在1976年描述自己的作品时首度创造了“粘土动画”（Clatmation）这个词。

1985

加拿大



《大事件》
1985

理查德·康迪：《大事件》

《大事件》（The Big Snit）是一部加拿大动画经典，一部几乎人见人爱的动画短片。本片的剧情有些莫名其妙，但正是这种莫名其妙成就了它的完美。影片讲述一对夫妇在一起玩拼字游戏打发时间，由于丈夫作弊，两人大吵，然后互相赌气。丈夫操起锯子锯椅子，妻子拿着眼镜使劲摇晃里面的眼珠。然后是又一顿争执互骂、哭泣、和好……而与此同时，外面的世界正发生着翻天覆地的变化。

理查德·康迪（Richard Condie）的风格和鲍勃·高弗瑞很像：朴素的画风，颤抖的线条，追求各种不正经和无厘头。康迪和一小群人共同完成了这部短片，其中包括作曲帕特里克·高弗瑞（atrick Godfrey），负责绘制背景的康迪的姐姐莎伦·康迪（Sharon Condi），以及动画师柯德尔·巴克（Cordell Barker）。巴克也是另一部加拿大无厘头动画《猫回来了》（The Cat Came Back，1988）的创作者，他根据一首搞笑歌曲创作了这部闹剧式动画。《大事件》还获得奥斯卡最佳动画短片奖提名，该片在杰瑞·贝克1994年进行的的调查中名列史上最伟大的动画第二十五位。

《大事件》要传达的观点很简单：人与人之间难免会有矛盾，重要的是这个世界很美好，我们应该把更多的时间花在欣赏世界的美丽上。不要把一切都太当一回事儿，重要的是享受生活；也别把这部动画太当一回事儿，这不过是一部动画。

1985

英国/加拿大

史蒂夫·巴伦：《带我走》和《金钱无用》

1981年，美国MTV频道打着“女士们先生们，一起来摇滚！”的口号横空出世。很快这个专门播放音乐录影带的电视频道便风靡全球。MTV最早的频道标识是用动画制作的，而MTV早期播出的MV也是以多动画为主。

1985年挪威乐团A-ha推出了单曲《带我走》（Take on me）并迅速在全世界蹿红。这首歌曲的成功很大程度上要归功于史蒂夫·巴伦（Steve Barron）执导的MV。巴伦是都柏林人，常年在伦敦工作。这支MV的动画由美国动画师迈克尔·帕特森（Michael Patterson）负责，通过转描技术展现了乐队的主唱如何从漫画中复活过来。

1985年，史蒂夫·巴伦还为恐怖海峡乐队（Dire Straits）的歌曲《金钱无用》（Money For Nothing）拍摄了一支MV。这支MV是第一批使用到电脑动画制作的录影带，同时也是CG动画领域的一个里程碑。这支以讽刺MTV摇滚巨星文化为主题的MV也使用了转描技术表现恐怖海峡乐队在“电视”中的表演。虽然MV是在伦敦制作，影片的动画却是由加拿大公司Mainframe完成。Mainframe公司一直都在电脑动画领域扮演者先锋角色，该公司还在1994年制作了世界上第一部CG电视动画剧集《游戏空间》（Reboot）。

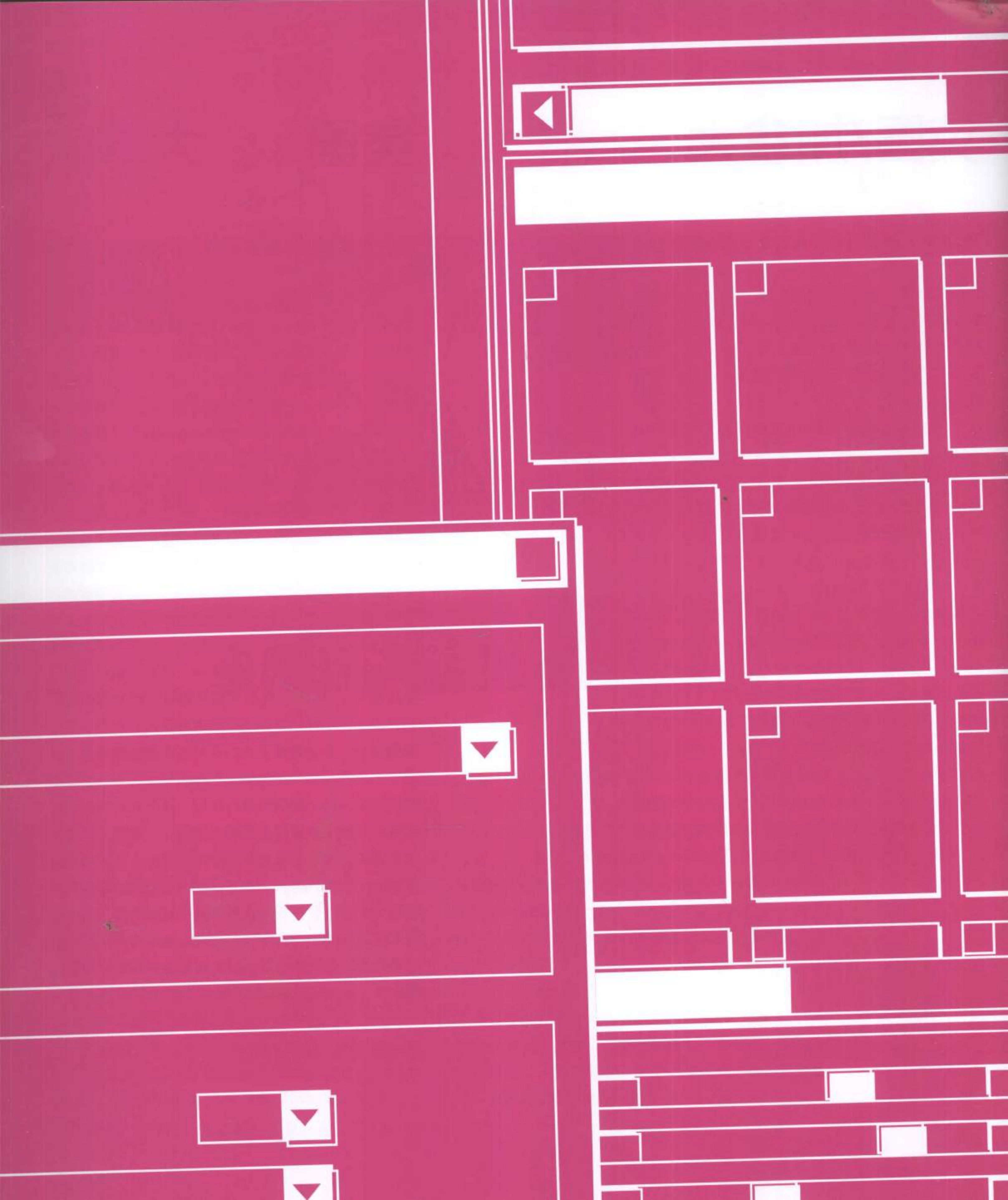
1986

美国

唐·布鲁斯：《美国鼠谭》

继《鼠谭秘奇》后，唐·布鲁斯和史蒂芬·斯皮尔伯格又联手推出了动画《美国鼠谭》（An American Tail）。影片虽然是一部迪士尼风格的动画长片，但在质量上却要优于同期的迪士尼作品。《美国鼠谭》上映后，又在票房上击败了迪士尼的《妙妙探》（The Great Mouse Detective），并赢得了更多评论的青睐。本片成为史上票房最高的非迪士尼动画长片，这个纪录后来又被布鲁斯的下一部作品《小脚板走天涯》（The Land Before Time，1988）打破。

《美国鼠谭》讲述受尽猫群折磨的老鼠一家偷偷乘船前往美国寻找新生活的故事。和《鼠谭秘奇》一样，本片中的老鼠也是典型的迪士尼式圆滚滚的、活蹦乱跳的造型，并有着华丽的背景与视觉效果，但《鼠谭秘奇》的缺点——剧情缺乏足够的矛盾冲突推动情节发展——也在本片中又一次暴露无遗。本片的主角费沃（Fievel，角色名取自斯皮尔伯格的祖父的名字）一炮走红，并在后来的各种动画剧集和电影中频频露面。布鲁斯接下来的作品《小脚板走天涯》获得了更大的成功。该片讲述一群造型可爱的恐龙在严酷的史前大陆上跋山涉水的故事。影片后来还衍生出十余部直接在录影带上发售的续集。为拍摄《小脚板走天涯》，布鲁斯把工作室移到都柏林，并在那里继续拍摄了多部动画。而为了拍摄《美国鼠谭2：西部历险记》，史蒂芬·斯皮尔伯格在伦敦创建了属于自己的工作Amblimation。Amblimation工作室共推出了三部长片，工作室的员工后来也成为洛杉矶梦工场动画公司（DreamWorks Animation）的主要成员。



1986–2010

数字时代

80年代末至90年代初，动画迎来了新的春天：电影院的观众日渐增长；《谁陷害了兔子罗杰》（Who Framed Roger Rabbit）和《辛普森一家》（The Simpsons）的走红带动了动画长片和动画剧集的兴盛；亚洲动画为行业注入了全新的生命力；电子游戏产业的兴起开辟了新市场；因特网为新的动画发行方式提供了可能。动画再度复兴，而且这一次，任何人只要有一台台式电脑，就意味着拥有一个动画工作室。

在主流动画成型阶段，动画固执地追求着现实主义，把色彩、声音和特效竭力做到能令观众身临其境。在那些年里，一切由技术人员说了算。最痴迷于现实主义的莫过于华特·迪士尼工作室。为回应这种风潮，UPA等工作室走上了一条完全不同的高度风格化和设计化的道路。数年后，迪士尼也开始以《睡美人》为契机为现实主义降温，其作品逐渐也走向几何化、棱角化和现代化。在CGI兴起的头几年，业界也流行把电影和特效做到像照片那样逼真。这种对于复制现实的技术性尝试对观众并无太大吸引力，而且成品往往不堪入目。一时的新奇很快就变得索然无味。创造现实有它的意义所在，也可以令人激动不已，但真正令人激动的应该是创造别有风味的现实，这也是为什么艺术家和动画师的地位再一次得到重视的重要原因。在电子游戏界，那些有着高端性能和拟真效果的电脑却卖不赢性能低端、图像劣质的游戏机，根本原因就是输在想象力、创造力和娱乐性上。老式的技术与对绘画、设计、想象力以及动画的重视在数字时代又再度被吸收和利用。

数字时代的电视动画制作也出现了小小的革命，价格低廉的台式电脑和Flash等软件的出现，意味着动画再也不必为了省钱而牺牲质量，也不必送到劳动力廉价的地区去制作。坐在家里就能制作动画，这也有助于在质量上进行严格把关。经历了90年代的起起落落，互联网再次确立了自己在娱乐平台的重要地位。只要家里有高速宽带，人人都可以把自拍视频、短片、音乐录影带和电视片段上传到YouTube一类的网站上，这些视频网站也因此在网上爆红。“病毒式传播”——即通过电子邮件把自己喜爱的视频链接发送给自己的好友——已经成为一种强大和廉价的传播手段，现在整个广告行业都在想方设法无形地渗入这个全新的媒体世界。一切都在飞速发展和改变，许多电影人和动画师已经打破传统行业渠道，并通过这种新式的病毒式传播获得成功。

20年前，电影剪辑、动作捕捉、数字动画系统的费用对于所有人来说都是个天文数字，真正玩得起的只有电影界的大公司。而如今，这一切技术都被压制进性能卓越的软件之中，几乎所有人都有财力购买这样的软件，并在笔记本电脑上就能使用。当然这也意味着各种劣质电影的蜂拥而至。事实表明，动画在过去虽然很难制作，但却有效的过滤了那些缺乏激情和意志、不愿倾尽心血追求完美的人。但另一方面，卡尔·马克思也许会说技术的进步能够解放生产资料。事实上，在过去高昂而复杂的动画制作对于普通人来说简直是痴人说梦，但如今我们却能够看到许多出自动画达人之手的优秀作品。弗朗西斯·福特·科波拉曾经说过：下一位莫扎特也许会是俄亥俄州拿着手提摄像机的小女孩。给她一台电脑，她也许还能成为下一位迪士尼。

1986

美国

约翰·拉塞特：《顽皮跳跳灯》

离开迪士尼后，约翰拉塞特进入卢卡斯影业（Lucasfilm）的电脑动画部，并于1984年参与拍摄了一部早期CG动画短片《安德鲁和威利大冒险》（The Adventures of Andre and Wally B）。这部2分钟的影片讲述了一个讲话有点像唐老鸭卡通人物和一只黄峰之间的对决。该片向世人证明CG动画也能够制作出有趣的角色动画，即使构成角色只是一些简单的色球和色块。拉塞特负责本片的人物设计和动画制作。1983年的电影《天降神兵》（Howard the Duck）惨遭滑铁卢，为解决资金不足卢卡斯决定卖掉电脑动画部，该部门遂于1986年被苹果创始人乔布斯收购。拉塞特为新公司——皮克斯动画工作室拍摄了《顽皮跳跳灯》（Luxo Jr.）等动画短片，以展现公司实力，顺带向迪士尼等公司推销他们的产品——用于为动画电影上色的“皮克斯图像电脑”。这部2分半钟的《顽皮跳跳灯》标志着皮克斯公司事业的兴起。该片讲述了一个台灯宝宝在台灯妈妈周围玩球的温馨故事。动画中的角色只是由一些简单的图形构成，却能成功地传达各种情感。全片依靠高质的动画把常见的家电转变成娱乐性十足的角色。片中的台灯后来成为皮克斯公司的标志。

动画人生平

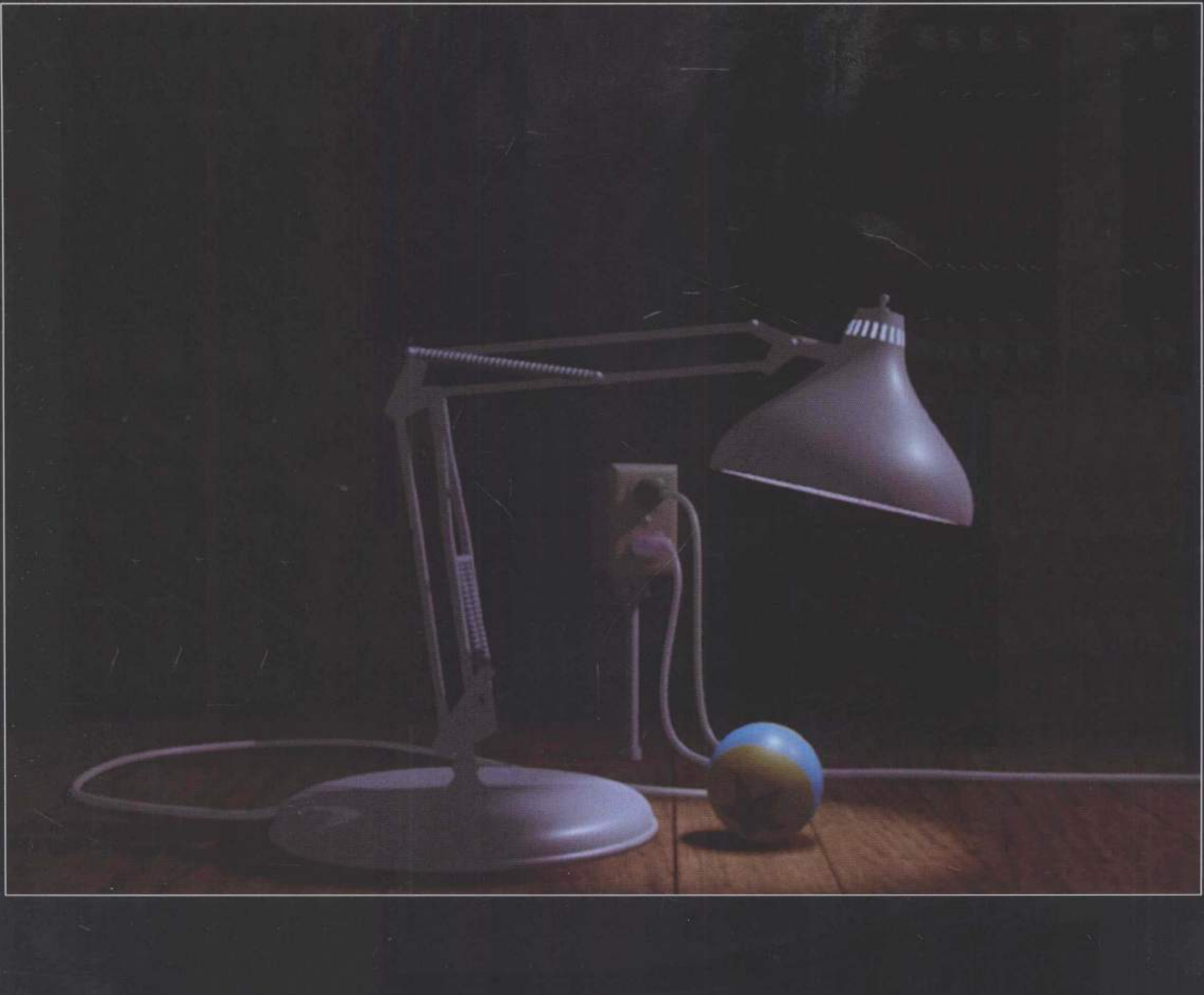
约翰·拉塞特/皮克斯

约翰·拉塞特（John Lasseter）进入迪士尼的第一份工作是在迪士尼乐园的“丛林巡航”景点当领队，从那一天起，拉塞特就注定要走上一条通往公司高层的动画人之路。拉塞特一直引领新技术的发展，但也从没忘记：一部好的动画离不开出彩的角色和剧本。从这点看来，拉塞特也许真的是迪士尼的继承人。约翰·拉塞特生于1957年，从小在洛杉矶长大。高中期间，在读完鲍勃·汤玛斯（Bob Thomas）的《动画的艺术》（The Art of Animation）后，拉塞特意识到他对动画的一腔热情可能让他走上这条职业道路。在加州艺术学院学习期间，他参加了迪士尼的角色动画培训项目。一起参加培训的还有日后的大导演蒂姆·伯顿和布拉德·伯德（Brad Bird）。

拉塞特于1982年进入迪士尼公司，但出于对开发电脑动画的热情和追求，他于1984年跳入卢卡斯影业。拉塞特在那里拍摄了自己的首部3D短片《安德鲁和威利大冒险》，他同时还为真人电影《少年福尔摩斯》（Young Sherlock Holmes，1985）设计制作了片中的一段电脑动画。

1986年史蒂夫·乔布斯收购卢卡斯影业的电脑部，并与艾德·卡姆尔一道创立了皮克斯工作室，拉塞特被任命为主管之一。新工作室的目标是开发电脑技术，并利用技术讲好故事。皮克斯很快成为全球电脑动画领域的领头羊，他们用革命性的作品改变了整个动画产业。皮克斯最初以制作短片和广告为主。1991年，皮克斯和迪士尼签下了三部长片的合约，其中第一部就是由拉塞特导演的《玩具总动员》（Toy Story，1995）。该片获得了巨大的成功，并向世人展现了电脑动画的无限潜力（详见第298页）。2006年迪士尼收购皮克斯后，拉塞特便成为两家公司的首席创意官，确立了他在当今世界动画的王者地位。

《顽皮跳跳灯》
1986

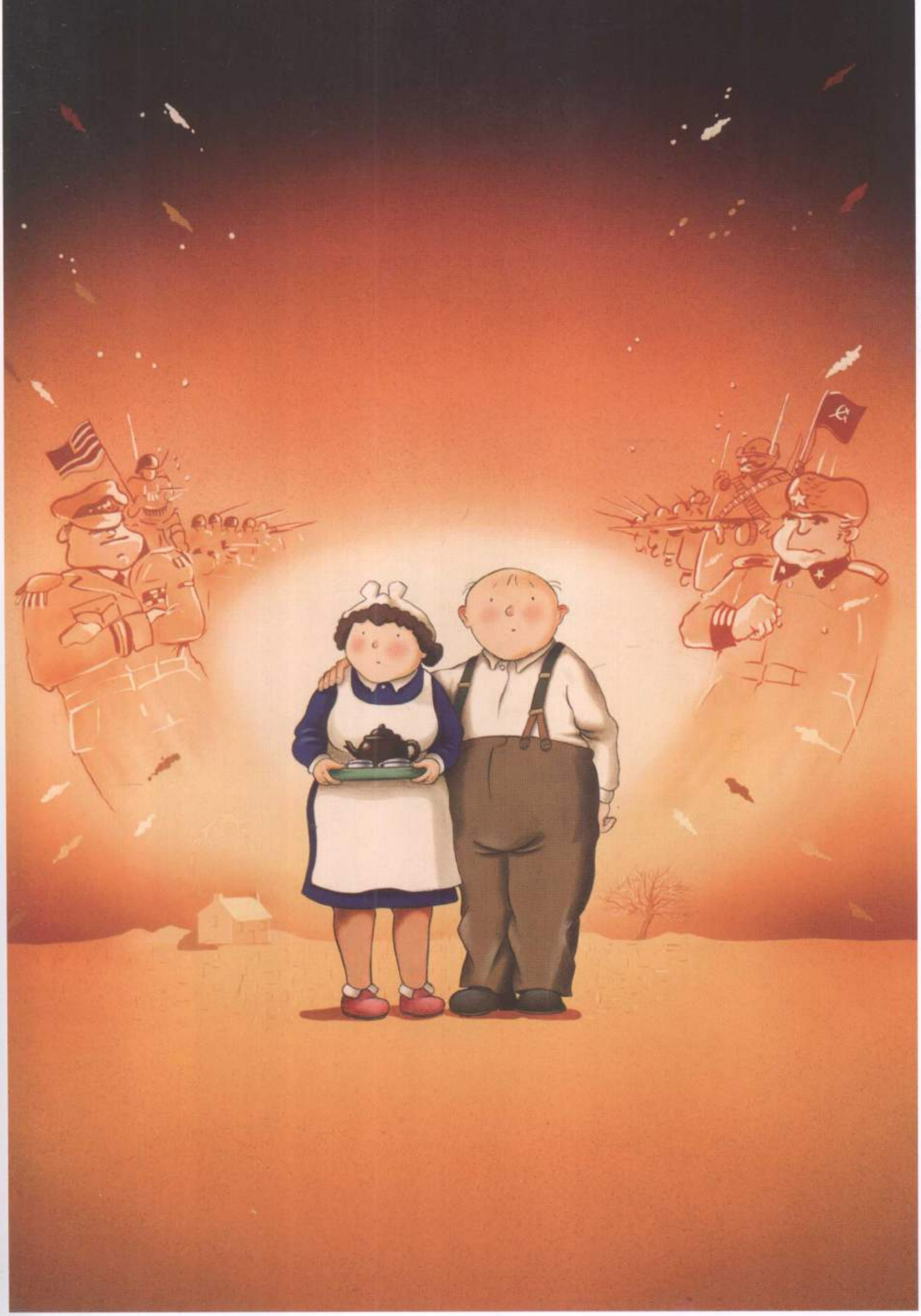


1986

英国

村上・吉米：《当风吹起的时候》

继《雪人》之后，TVC又在第四频道的资助下拍摄了这部《当风吹起的时候》（When the Wind Blows）。影片改编自雷蒙德・布里格斯创作的漫画，这次负责导演的则是村上・吉米（Jimmy Murakami）。尽管本片的核灾难主题要比那个会飞的雪人沉重得多，但影片却和原作一样做到了通过黑色幽默的方式表现故事主题。本片讲述一对老夫妇吉姆（Jim）和希尔达（Hilda）在战争爆发后幼稚而盲目地听从政府的求生指导，不仅闹出不少笑话，还带来了严重的后果。带着二战时期的记忆，夫妇两人对当权者表现出的信念令人感动却又极其可悲。影片也以此把核裁军的争论话题上升到了人类的高度。相比于《雪人》，本片在画面上有传统赛璐璐动画的感觉，但片中的许多背景都是用的真实照片制作的模型布景。《当风吹起的时候》远未达到《雪人》在商业上所获得的巨大成功，但作为一部成熟而勇敢的动画长片，影片获得了评论的高度赞扬，同时也对核军备竞赛进行了有力的抨击。



《当风吹起的时候》
1986

1986
英国/美国

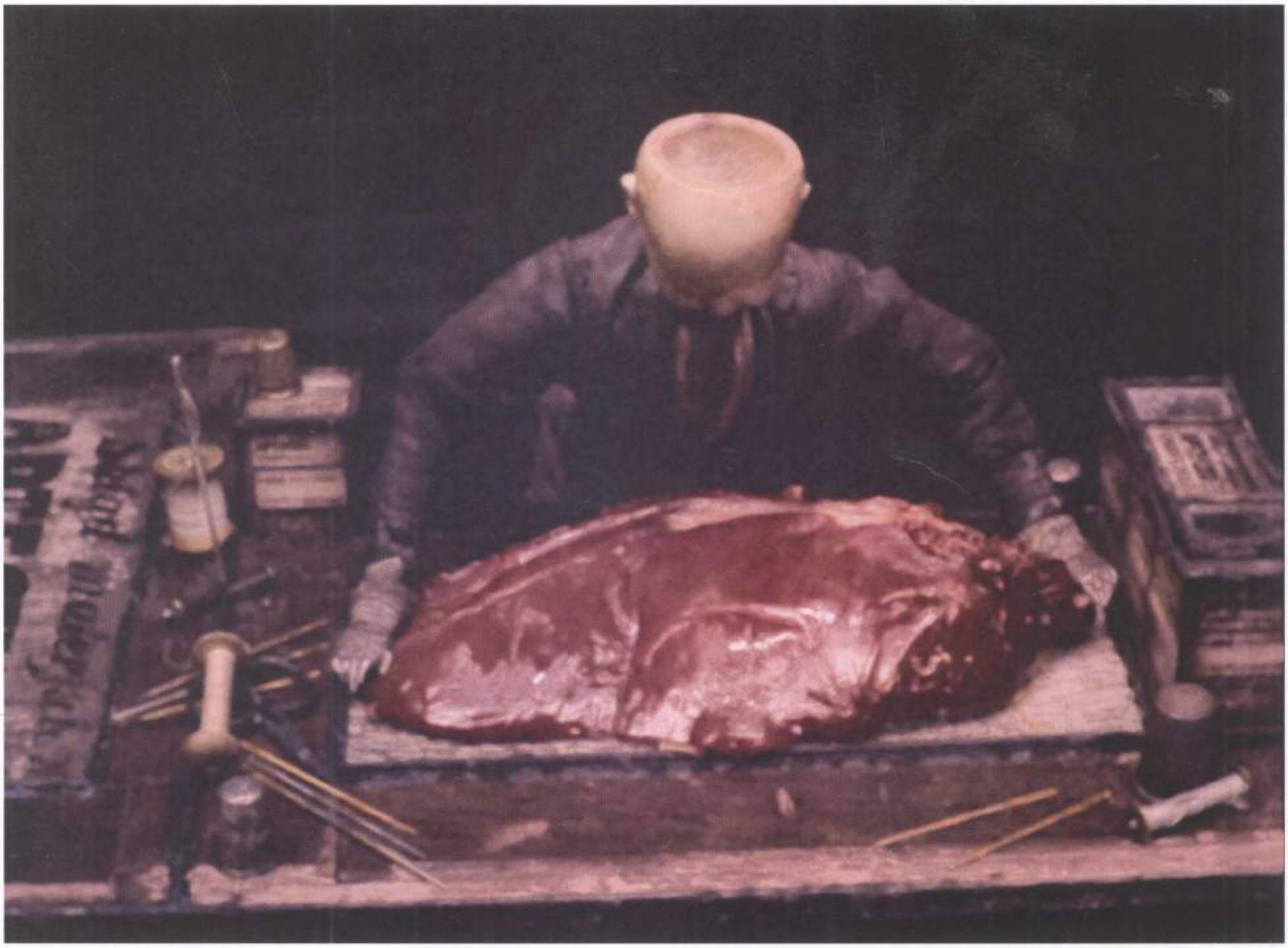
奎氏兄弟：《鳄鱼之街》

《鳄鱼之街》（Street of Crocodiles）制作于第四频道赞助动画的黄金年代，该片以其标志性的诡秘幽闭风格而成为奎氏兄弟（The Brothers Quay）最广为人知的作品。

影片受到东欧式动画、写作以及超现实主义的影响，其中尤以受杨·史云梅耶的作品影响最甚。奎氏兄弟在片中创造了一个梦魇般的神秘静帧世界，观看本片仿佛是从潜意识的状态下窥探一些古怪而晦涩的故事片段，或者如他们本人描述，像是“透过一块污浊的玻璃看世界”。

《鳄鱼之街》改编自波兰作家布鲁诺·舒尔茨（Bruno Schulz）的小说，讲述一个木偶探索一个博物馆的见闻，以及博物馆中的展品都复活过来的故事。片中出现了许多怪异场景，包括螺丝钉自己旋出来并开始起舞、一只坏表打开表壳后露出体内的鲜肉、一些恶心的维多利亚式僵尸玩偶对木偶进行活体解剖等等。影片镜头机械地旋转移动，雷斯克·简科斯基（Leszek Jankowski）为本片献上的恐怖而刺耳的配乐更加深了影片的荒芜感和胁迫感。影片以舒尔茨书中的一段引言结束，点明在这条鳄鱼之街，生活毫无希望，这里的一切都没有结果，也没有答案。

片中出现了多处对波兰的暗示，片尾字幕在风格上也和老式的共产主义影片极为类似。影片的极度晦涩意味着你很难分辨出本片究竟有多少成分是在像MV一样进行单纯的风格练习和致敬，又或是像史云梅耶的作品那样是在尝试传达一些思想及黑色幽默。不论如何，本片都是一部氛围浓重、令人难忘的佳作。



《鳄鱼之街》
1986

1986
英国

斯蒂芬·R. 约翰森：《大锤》

1986年的MV《大锤》（Sledgehammer）把彼得·盖布瑞尔（Peter Gabriel）的歌唱事业再次推向巅峰。这段真人定格/静帧动画巨制由斯蒂芬·R. 约翰森（Stephen R. Johnson）执导，阿德曼动画工作室（Aardman Animations）和奎氏兄弟共同出品。受杨·史云梅耶作品中的活动水果与物品的影响，MV不仅展现了盖布瑞尔如何一边唱歌一边穿梭于各种奇异而疯狂的超现实环境之中，还包含了由水果组成的盖布瑞尔、真人定格舞蹈，以及绘在盖布瑞尔脸上的动画等各种场景。《大锤》是MTV频道播放次数最多的MV之一，并且是音乐录影带领域公认的一部旷世奇作。

1986
苏联

尼娜·索莉娜：《门》

尼娜·索莉娜（Nina Shorina）的《门》（Dver）是部制作精美的静帧短片，故事似乎是在影射戈尔巴乔夫进行政治经济改革之前的苏联现状。动画讲述一幢大宅的门一直都被木板封死，但在这样严苛的环境下，居民们还是勉强活了下来。后来大门逐渐被打开，人们却早已习惯了不去使用它。当一个小孩子指出这一切的荒谬所在时，大人们却充耳不闻。他们已经不能、也不愿意改变自己的生活方式。短片有着设计精巧的摇摇欲坠的破旧建筑和人物角色，让观众在观看动画时获得一种感官和心灵的双重满足。

1987
英国

乔安娜·奎因：《夜店狂欢》& 艾莉森·德·维拉：《黑狗》

《夜店狂欢》（Girls Night Out）是乔安娜·奎因的处女作，讲述一个名叫柏莉（Beryl）的角色把她瘫在沙发上看电视的丈夫晾在家里，跑出去和工厂里的工友们彻夜狂欢。她们不仅买醉，还去看脱衣舞男秀，柏莉也乘此机会抛开了一切禁忌。1985年，尚在读大学的奎因已经开始制作这部短片。从英格兰迁往威尔士后，奎因在第四频道和威尔士电视台S4C的赞助下完成了这部短片并为它添加了狂躁的背景音。《夜店狂欢》展现了奎因在电影和动画制作上的潜力，本片也是奎因最令人印象深刻的一部作品。

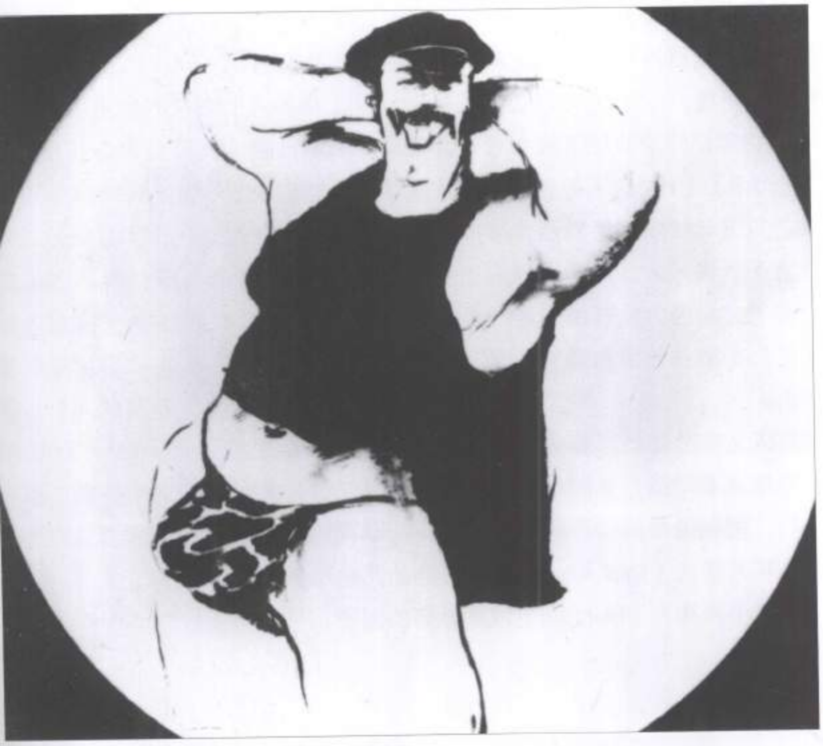
影片展示了奎因标志性的松散而鲜活的画风，并通过一些低级的成人幽默抓住了夜店狂欢的精髓所在。这部片长6分钟的短片在1987年的昂西动画节上获得多项大奖。

奎因紧接着又拍摄了多部获奖短片，其中包括《健美选拔赛》（Body Beautiful，1990）、《他们》（Elles，1992）、获奥斯卡提名的《摇滚巨星弗雷德》（Famous Fred，1998）以及公认的奎因的最高杰作《大不列颠帝国》（Britannia，1993）。

和《夜店狂欢》同时在第四频道播出的是艾莉森·德·维拉的《黑狗》（The Black Dog）。这部昂西动画节获奖短片相比前者更黑暗，宛如一次精神层面的“灵魂之旅”。影片采用草图式的画风从女性的角度叙事。故事讲述一个女人一直被一只黑狗纠缠不放。她试图通过购物、化妆、泡夜总会来摆脱这只野兽，却不料被更多的野兽盯上，它们在清早向女人追讨付款，幸好有黑狗相救女人才幸免遇难。而随着情节的发展，影片变得越来越具象征性和寓言性。艾莉森·德·维拉曾在哈拉斯&巴切勒、TVC等多家英国动画工作室工作，有着丰富的动画经验。继《黑狗》之后她又执导了多部获奖作品，直至2001年去世。

1987

美国



《夜店狂欢》
1987

布拉德·伯德：《一家之狗》

《一家之狗》（Family Dog）原本是史蒂芬·斯皮尔伯格的电视短片集《惊异传奇》（Amazing Stories）中的一部短片，这部备受好评的喜剧动画在动画师之间有着超高的人气。《一家之狗》的幕后班底中走出了许多日后的业界名人，如拉尔夫·艾格斯顿（Ralph Eggleston）——未来的皮克斯的艺术指导以及短片《鸟！鸟！鸟！》（2000）的导演；罗伯·明科夫（Rob Minkoff）——未来的迪士尼长片《狮子王》（1994）的导演及真人/CG动画长片《精灵鼠小弟》（1999）的导演；克利斯·巴克（Chris Buck）——迪士尼长片《泰山》（1999）的导演。对于他们中的许多人来说，这是他们第一次在著名导演布拉德·伯德面前展示自己的才华。

影片由三个故事组成，讲述一只宠物狗的不幸生活。这部动画不仅剧情趣味十足，还展现了充满棱角感的复古设计，这也是伯德后来作品的标志性风格。80年代中期的电视动画大都被贴上了“廉价”、“量产”、“星期六早间儿童节目”的标签，相比之下，《一家之狗》的水准之高简直令人叹服。

《一家之狗》是一部影响深远的里程碑式作品，它在推动90年代高质量动画复兴中扮演了一个重要的角色，同时掀起这股热潮的还有诸多动画电影，如史蒂芬·斯皮尔伯格的《美国鼠谭》（1986），迪士尼的《谁陷害了兔子罗杰》（1988）和《小美人鱼》（The Little Mermaid，1989），电视领域的代表作有拉尔夫·巴克希的《大力鼠的新冒险》（The New Adventures of Mighty Mouse，1987），马特·格勒宁（Matt Groening）的《辛普森一家》（1990）和约翰·克里法鲁斯（John Kricfalusi）的《莱恩与史丁比》（Ren and Stimpy，1991）。

1987

爱沙尼亚

皮特·帕恩：《草地上的早餐》

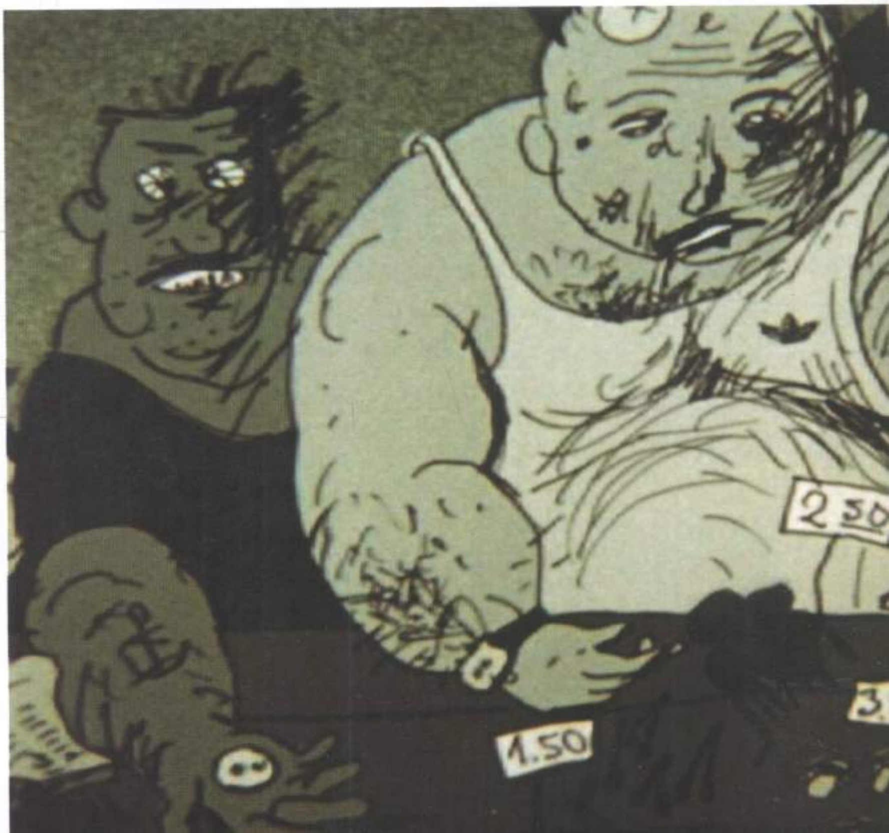
80年代，饱受苏联体制压抑的动画终于重获自由：戈尔巴乔夫的改革逐渐放宽国家控制，并且动画师仍可以获得国家的资助，但这些资助在进入资本主义自由市场经济之后便荡然无存。

雷恩·拉马特（Rein Raamat）是爱沙尼亚动画的重要奠基人物。在他的荫庇下，皮特·帕恩（Pritt Pärn）开始崭露头角，并凭借他画面粗糙但却极富表现力和震撼力，同时用充满黑色讽刺的个人电影，逐步成为东欧，乃至世界范围内的显赫人物。他的早期作品《地球是圆的吗？》（Kas maakera on ümmargune?，1977）和《三角》（Kolmnurk，1982）在东欧各国引起了巨大反响。这些作品画面简单，基调悲观而充满批判性，摆脱了受政府控制的联合动画公司一贯的低幼内容和拉马特等严肃动画师的过度说教。

《草地上的早餐》（Eine murul）是帕恩的得意之作并且多次获奖。这部片长23分钟的动画由四个故事相连，每一个都展现出俄国的日常生活的不同方面。在第一部分，一个年轻女子在贫困潦倒与商品、服务的极端匮乏中苦苦挣扎，最后不得不屈从于社会的堕落与淫欲。第二部分表现一个男人憧憬着物质丰裕的高品质生活，为了追求他的理想他开始在一个又一个腐化者之间周旋，却发现自己手上的钱根本一文不值。第三部分中一位妇女看见（或是想象）自己的脸/美貌/身份全部丧失，内心的忧虑令她忽视了对小女儿的照顾。第四部分中一位官员收到某个消息后身体越缩越小，他开始踏上一段荒诞的旅程，最后为了保住自己的地位他选择了实施谋杀。影片的最后一个部分是在戏仿爱德华·马奈（Édouard Manet）的名画《草地上的午餐》（Le déjeuner sur l’herbe），表现四位主角获准进入一个充满象征性的私人花园后如何纵情声色。

1992年，即爱沙尼亚独立后第二年，帕恩推出影片《旅馆E》（Hotell E）。这部短片通过表现模式化的灰色东方与快乐明艳的西方来批判现实的虚伪。影片一方面表现东方如何通过打压艺术和语言来扼杀自由，另一方面西方的自由市场打入东方能迎合社会底层人民，却忽视艺术和语言的存在，从而也抑制了个人自由。

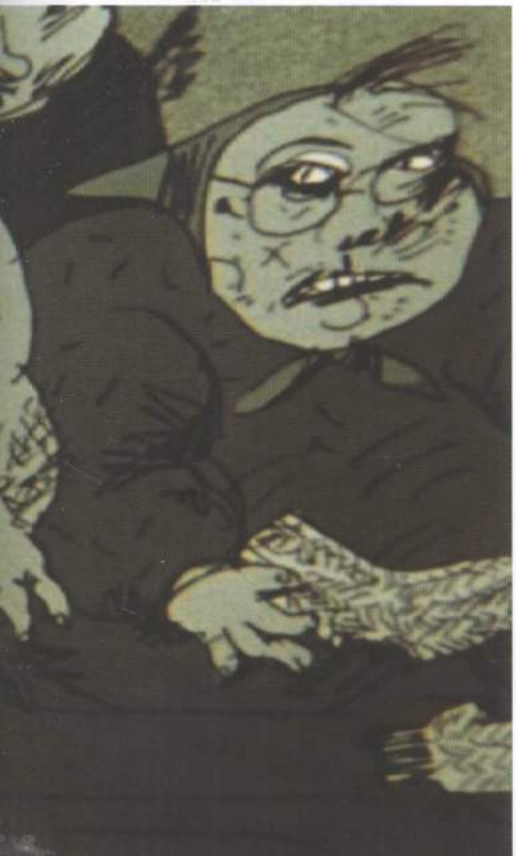
许多乌克兰动画师都深受帕恩的风格影响，并在出国继续从事动画行业时把这种影响也带进了国外的动画界。例如帕恩的动画风格带入了美国动画界的伊戈尔·科瓦廖夫（Igor Kovalyov），他的儿童动画剧集《淘气小兵兵》（Rugrats）就是最好的例子。



1987
日本

川尻善昭：《妖兽都市》

长期在魔界工作的人类特工与一位魔界的性感女探员展开合作，随着人界与魔界准备签署一项协议，两位主角之间也逐渐形成充满激情与禁忌的微妙关系。《妖兽都市》是一部充满暴力色情与令人不适镜头的黑色动画。影片一开场就出现了一只鉴于蜘蛛和欲女之间的怪物，这个子宫上长满尖牙的生物直接奠定了本片的基调。和同类的日本动漫不同的是，《妖兽都市》有着极高的制作预算，并且制作方Madhouse从一开始就把目标定在日本和亚洲的院线市场。这部引起轰动的黑色哥特惊悚片后来又以录影带形式在西方市场发行，并获得大批的影迷的追捧。



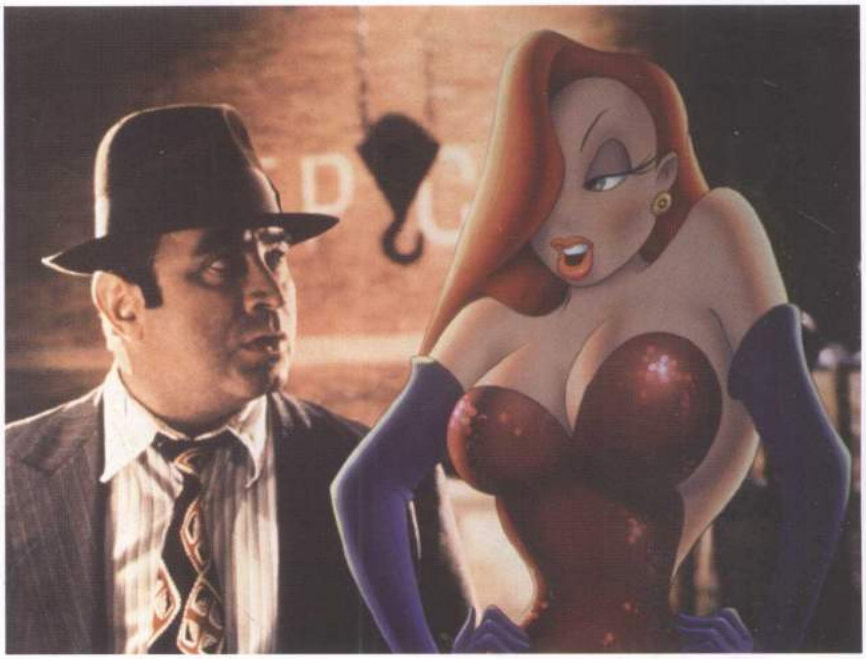
《草地上的早餐》
1987

1987
日本

川尻善昭、大友克洋、林太郎：《迷宫物语》

《迷宫物语》是一部实验性质的里程碑式动画，这部影响深远的作品赋予了2D手绘动画一种黑暗而悲观的基调。本片是一部动画短片集，由三部相互联系的短片组成，每一部都由一位日本动画界的领头人物执导。影片最有意思的地方在于片中大量使用到的西方古典音乐。林太郎负责导演的《迷宫》是全片的主线，讲述一个小女孩大着胆子穿过一面镜子进入一个诡异和荒诞的狂乱世界。大友克洋导演的《工事中止命令》则充满了哲学反思，讲述丛林中的机器人建筑工程走向失控的故事。许多人都认为本片是对《阿基拉》（1988）的一次预演。影片的确在科技失控这一日式动漫的常见主题上与《阿基拉》有共同点，但本片其实和弗朗西斯·福特·科波拉的《现代启示录》（1979）更接近，或许影片的灵感也来自于此。第三部短片《狂奔的男人》由川尻善昭导演，这是一部更为传统的科幻类动画，讲述一个疯狂追求胜利的赛车冠军的故事。

1988
美国/英国



迪士尼：《谁陷害了兔子罗杰》

到了1986年，公众早已对动画失去了兴趣，华特迪士尼公司一片萧条。工作室决定根据一本名不见经传的书改编拍摄一部革命性动画，并准备为此投下了七千万美元重金打造，这个数额在当时算是有史以来最高的电影预算。从现在看来迪士尼公司的这个决定实在有些不可思议，当然这也很有可能是想让史蒂芬·斯皮尔伯格看到公司和他进行合作的诚意。影片开拍之前，理查德·威廉姆斯和他的特效师克里斯·诺特（Chris Knott）在伦敦的威廉姆斯工作室制作了一段效果绝赞的测试短片，这也是迪士尼公司敢放手砸钱的一个重要原因。

测试短片展现一只卡通兔子从真实的楼梯上摔下来的场景。和以前的真人动画结合场景不同的是，短片中镜头一直在跟着角色移动，使角色看上去极富立体感。而且随着角色在不同的光线下移动，身上的阴影也会随之发生变化，与现实场景中的光影变化完全一致。简言之，这个卡通看上去已经完全融入了现实影片。最终的影片延续了样片的出色效果，将40年代黑色电影的感觉与私家侦探式的剧情完美的结合在一起，创造出一个真人与卡通共存的世界。片中的一些场景，尤其是本片的结尾处，出现了历史上各种经典的动画角色。

动画导演理查德·威廉姆斯被特地选来执导本片。威廉姆斯坚持要在英国进行影片制作，于是一群顶尖的迪士尼动画师便和一个近两百人的英国动画制作团队一起工作，团队中也包括了威廉姆斯工作室的精英人物。电影后期合成是在洛杉矶的工业光魔公司（ILM）完成，虽然动画工序复杂，但却完全没有使用到任何电脑技术。

2年后，影片的上映引起一片轰动，评论界对它更是赞不绝口。本片一举成为1988年的票房冠军，并掀起了一股动画艺术复兴潮。许多年轻的英国动画师都从这次紧张的工作和迪士尼的培训中受益匪浅。影片制作完成后，迪士尼公司把一群优秀的年轻动画师带回了洛杉矶，这其中的一些人将以《小美人鱼》（1989）为起点，引领迪士尼公司走向90年代的再度复兴。

华特·迪士尼成立迪士尼公司初期就在拍摄动画真人结合电影。现在的“兔子罗杰”正如60年代的“玛丽·波平斯”，带领公司的动画长片走出了多年的阴霾。

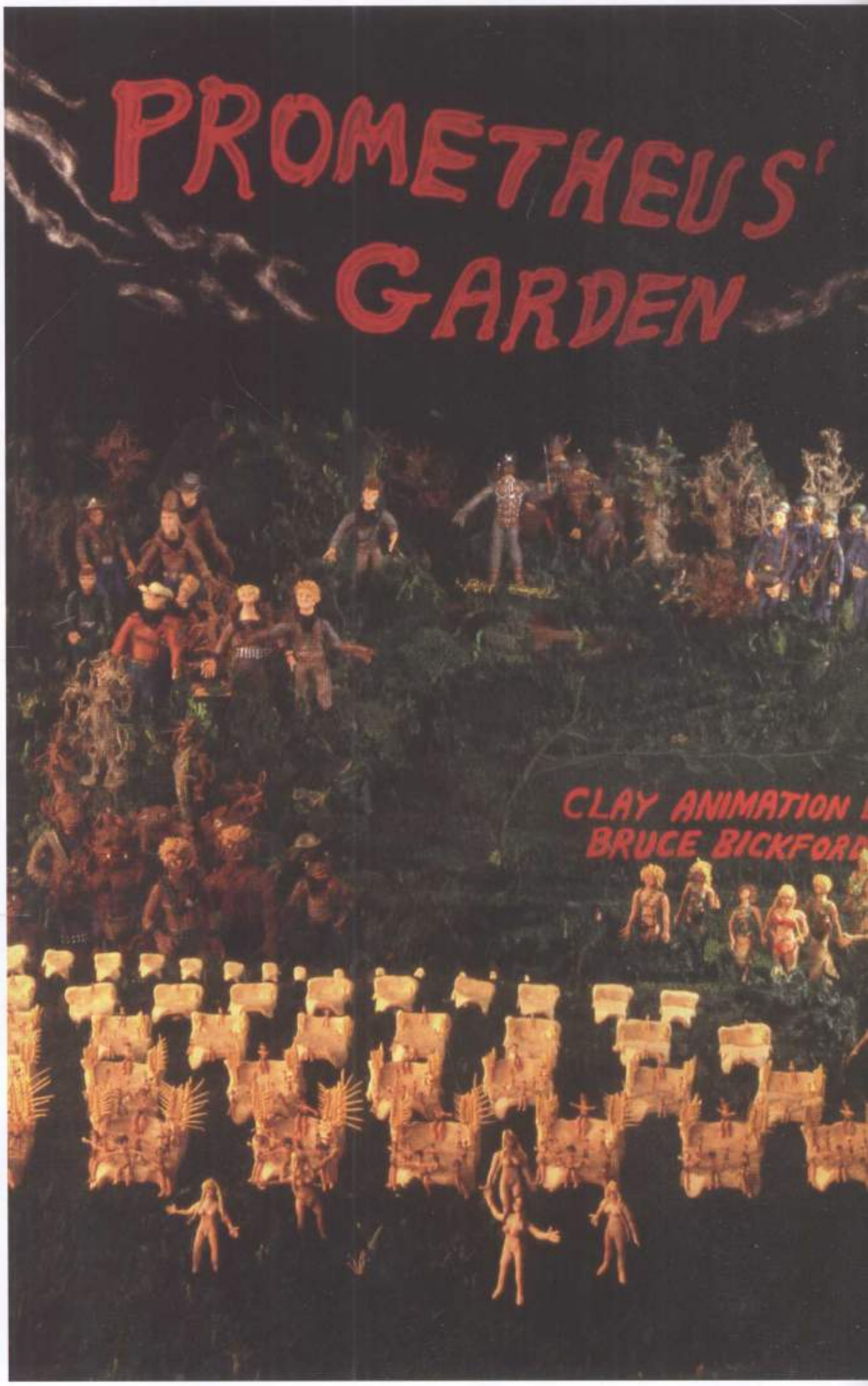
《谁陷害了兔子罗杰》
1988

1988
美国

布鲁斯·比克福德：《普罗米修斯花园》

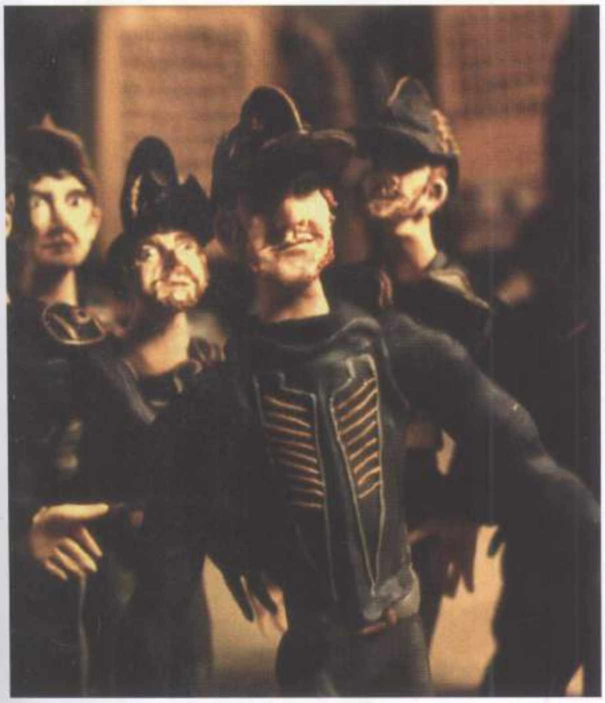
布鲁斯·比克福德（Bruce Bickford）是一位边缘人物、地下艺术家，他从70年代初和摇滚怪才弗兰克·扎帕（Frank Zappa）合作时就开始创作各种风格另类的静帧动画，代表作如《蛇宝宝》（Baby Snakes）、《配音室》（Dub Room Special）和《神奇的比克福德先生》（The Amazing Mr Bickford）。比克福德只身一人在西雅图工作，他作品中的意识流式世界间于魔幻森林和地狱之间，里面住着各种变异人，他们会变化成怪物、汉堡、精灵以及任何变态的想象力所能触及的一切事物。

《普罗米修斯花园》（Prometheus Garden）中扭曲的视觉效果使观众忘却了剧情的缺失。这部片长28分钟的影片是比克福德迄今为止最长的一部作品，同时也是在扎帕夺走他的作品剪辑权后唯一一部比克福德声称自己全权掌控的电影。《普罗米修斯花园》受希腊神话关于普罗米修斯用粘土造人的故事启发，片中生动而怪诞的场景掩盖了剧情的不足和影片的单调。本片展现了一系列梦魇般的幻象：一个花园中长满了摇曳的变异植物，一颗颗头颅像蘑菇一样从地里长出来，然后被轧成一群群赤身裸体的人。这些人为了生存而互相残杀，他们彼此开肠破肚，相互融合成各种怪物，演绎着混杂牛仔、警察和披萨等怪异元素的希腊神话。



1988

英国

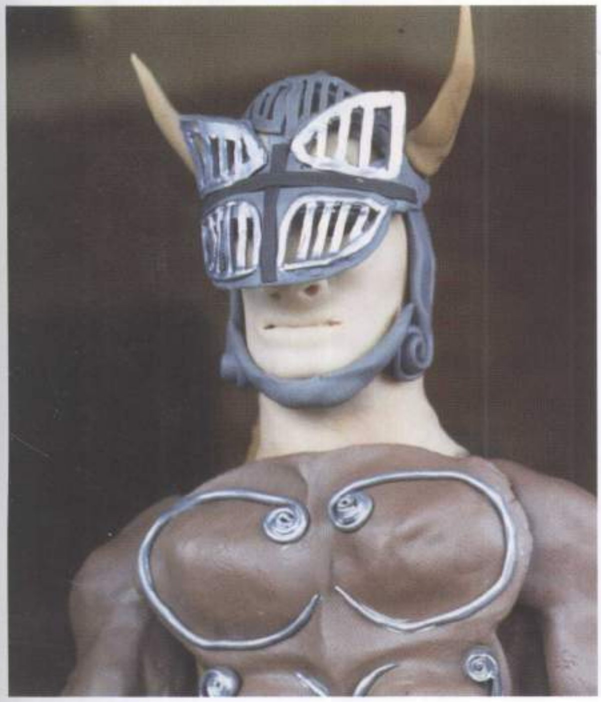


马克·贝克：《农庄》

《农庄》（The Hill Farm）是一部18分钟的优美短片，全片没有一句对白。影片讲述的故事发生在3天之内，展现了不同的人对待乡野的不同态度。农民一直在照料牲口，度假者们在附近扎营拍照，而猎人们则是见什么猎什么。一场暴风雨和一只巨熊的到来打破了平静，但当各路人马躲入农庄时，一切问题都迎刃而解。

《农庄》的制作前前后后共花费3年多时间，并最终于于1988年完成。影片制作成本为一万八千英镑，主要运用到各种传统动画技术。马克·贝克（Mark Baker）独自一人在英国国立电影电视学院完成了这部影片，一些客座讲师偶尔也会提供些帮助。贝克还得到了理查德博登制作公司（Richard Purdum Productions）的绘画部门的协助，贝克本人曾经在该部门工作。《农庄》获昂西动画大奖，贝克的另外两部短片作品《小村》（The Village）和《海盗旗》（Jolly Roger）均获奥斯卡奖提名，并在世界上获得多项大奖。

《农庄》的背景和角色都极为简单，但却在设计和动画制作上有着出色的表现，片中多山的地形背景也成为后来马克·贝克和纳威·艾斯利（Neville Astley）2005年合作的全球热门动画剧集《粉红猪小妹》中的标志性背景。



《普罗米修斯花园》
1988

1988
日本

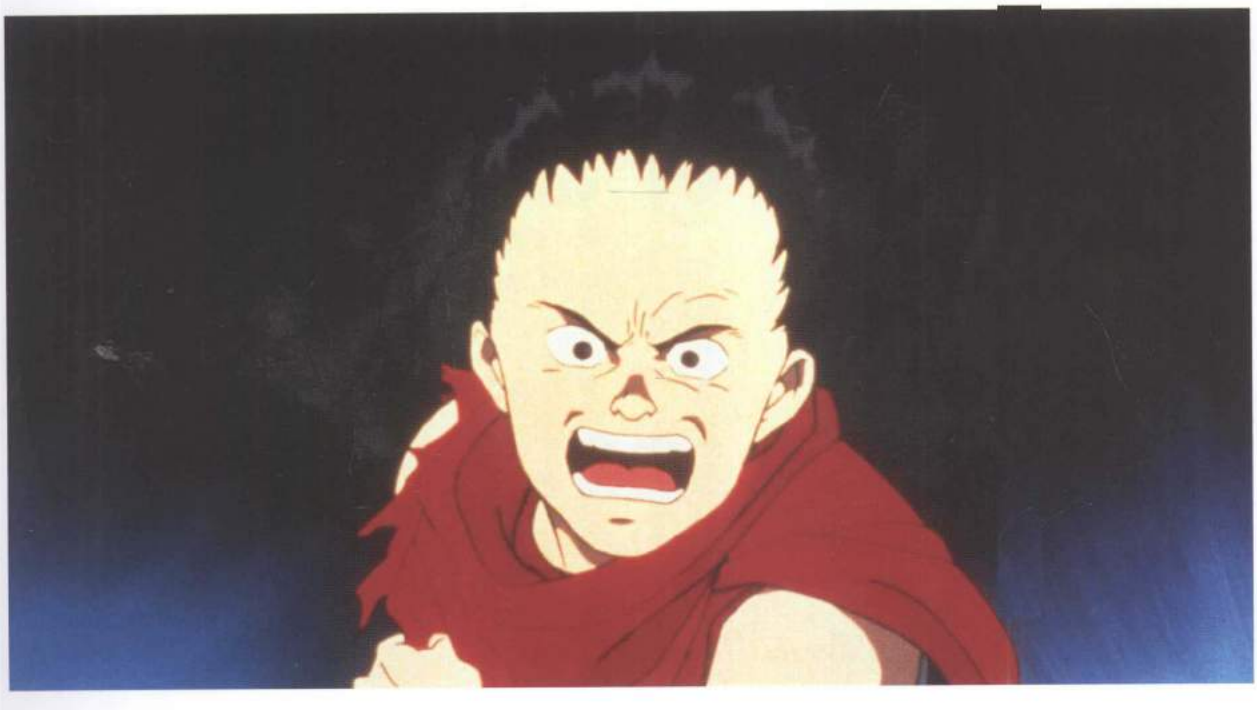
大友克洋 :《阿基拉》

1988年，日本漫画家大友克洋推出他的经典科幻巨作《阿基拉》的动画版。这部惊世骇俗又带着十足电子味的作品在当年大获成功，并让全世界观众见识了日本动画的魅力。《阿基拉》有着精巧的设计、炫目的特效，并破天荒地在赛璐璐动画中参入了电脑动画。尽管制作经费超支，但该片的出现引起了世界的广泛关注，并一举将日本动画打入了西方市场。《阿基拉》提高了各界对日本动画的关注度和接受度。到目前为止，还没有哪一部成人向的日本动画能在西方市场获得同等的成功。

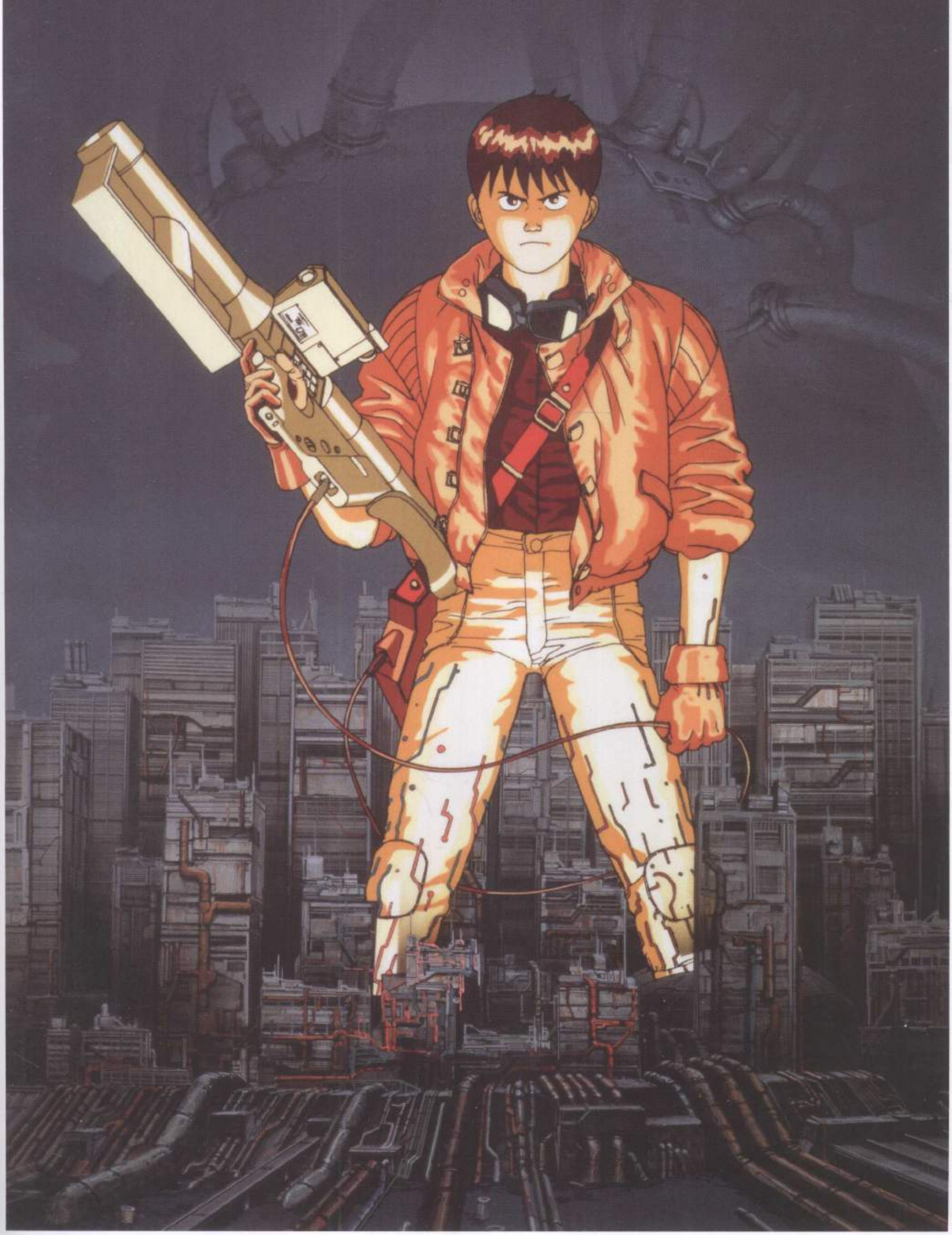
《阿基拉》的故事围绕新东京的飞车党少年展开。第三次世界大战后，日本被毁，人们在东京湾的小岛上建立了新东京市。政府军队逮捕这帮飞车党后，发现其中一名少年铁雄具有超能力，而30年前，正是一位名叫阿基拉的少年运用类似的超能力毁掉了旧东京市。阿基拉的遗骸一直被保存在奥利匹克体育馆，这也直接引发影片高潮在体育馆的一场生死激战。

据称《阿基拉》是日本首部采用西方标准的先配音、后绘图技术的动画，传统的日本动画一般是在完成动画后再进行配音。

完成《阿基拉》后，大友克洋开始与漫画家今敏合作。今敏在为大友克洋的首部真人电影《国际恐怖公寓》（1991）撰写剧本的同时，还负责了大友克洋编剧的动画《老人Z》（1991）的美术设定和原画工作。大友克洋于1995年拍摄了《回忆三部曲》的其中一部，又于1998年以监制身份参与《遗迹守护者》的制作，但基于《遗迹守护者》在风格上与大友克洋的相似，很多人都认为他本人其实就是该片的导演。2001年大友克洋以编剧和制片人的身份参与了动画《大都会》的制作。2004年，他又将风格从赛博朋克转向蒸汽朋克，制作了大手笔的《蒸汽男孩》，该片应该算得上是《阿基拉》的真正“续作”。



《阿基拉》
1988



1988

日本

高畑勋：《萤火虫之墓》& 宫崎骏：《龙猫》

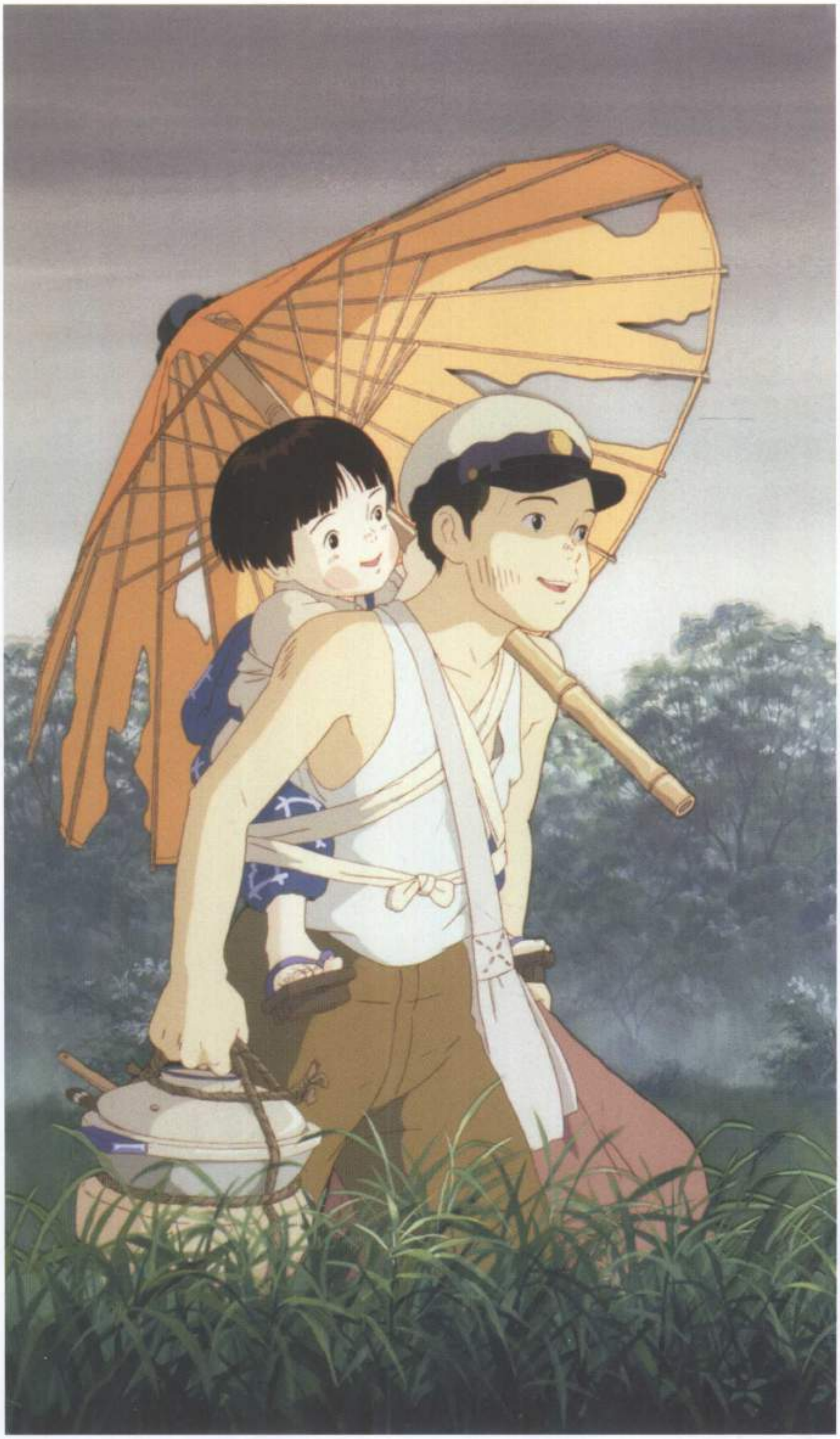
1984年《风之谷》大获成功后，宫崎骏和导演兼好友高畑勋一同成立了吉卜力工作室，制作了一系列动画长片，这些作品以其高度的原创性和精良的制作水准获得了评论和商业上的双丰收。

吉卜力工作室早期的作品已经展现它出对视觉美感和故事多样性的高要求。上映于1988年的《天空之城》，讲述了一个保卫巨大飞行岛的动人故事。宫崎骏负责了该片的剧本创作和导演工作。

宫崎骏接下来的一部作品《龙猫》属于治愈系的童话。该片通过儿童的眼光捕捉了大自然平凡中的惊奇与瑰丽，但也没有回避现实世界的残酷话题。电影讲述了两个小姐妹搬家到乡下后，发现了她们的新家和屋外的森林里住着许多大自然的守护灵。该片对自然风光的描绘延续了宫崎骏作品一贯的精湛水准，而其中名为“龙猫”的生物不仅成了吉卜力公司的标志，更成为了家喻户晓的日本动漫形象。两姐妹在雨中静静等候公车时发现龙猫的悄然出现，是全片最为动人一个场景。

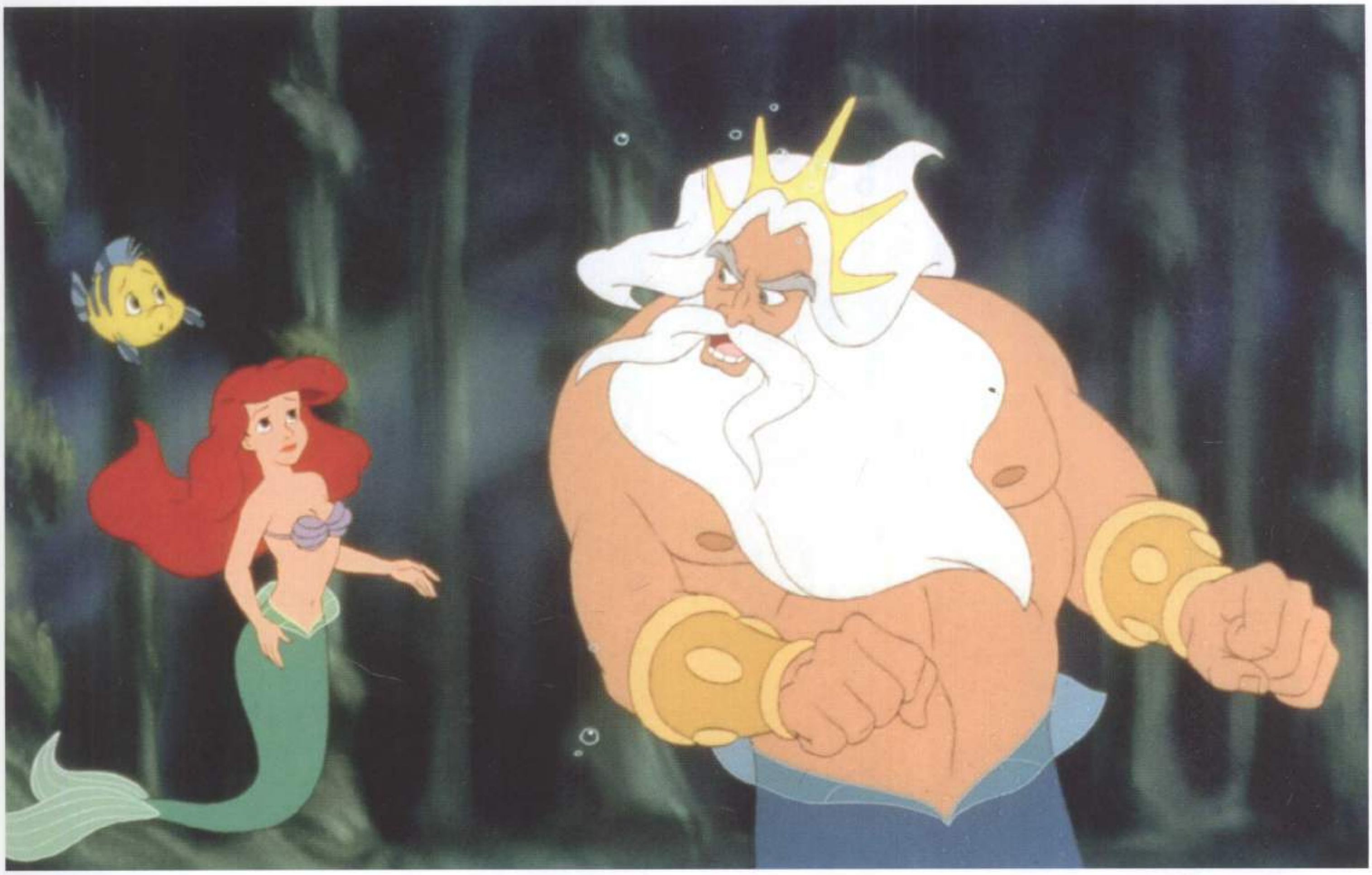
相比之下，高畑勋的《萤火虫之墓》则是一部以二战后期美军向日本投放燃烧弹为背景的严肃题材动画。该片虽然从儿童视角看待战争，但其中的真情实感与对角色的人性化描述，却让本片成为一部不折不扣的成人电影。尽管该片场景优美、步调诗意，但其残酷的主题却令人不忍卒读。

令人有些奇怪的是，《龙猫》和《萤火虫之墓》当年在日本采取的是两片捆绑联映的放映方式。这种营销手段显然是不成功的，毕竟偏向商业性《龙猫》打的是家庭温情牌，而《萤火虫之墓》的凄惨主题实在让前来观影的一家人难以接受。尽管如此，两部电影自上映以来一直都得到评论界的高度赞誉。



《萤火虫之墓》
1988

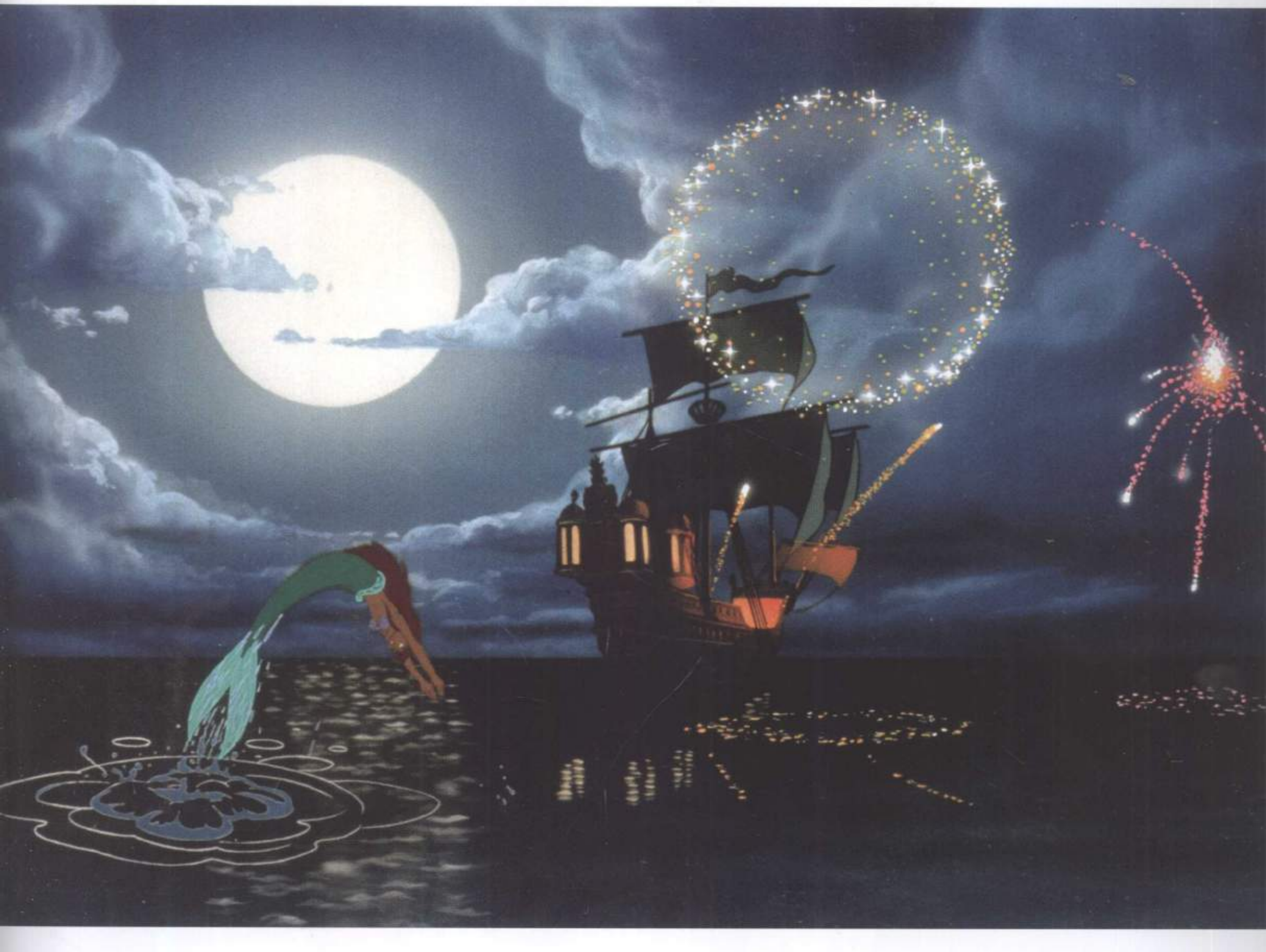
1989
美国



迪士尼：《小美人鱼》

《小美人鱼》讲述了一个经典的公主童话，这也是迪士尼继1959年的《睡美人》之后首度回归公主童话题材，同时也是继《睡美人》之后的第二部童话改编动画长片。本片改编自安徒生的经典童话，讲述了美人鱼公主爱上了被自己救下的人类王子，并渴望融入人类社会的故事。

迪士尼在上世纪30年代就有制作本片的计划，著名插画家凯·尼尔森（Kay Nielsen）还专门为本片绘制了蜡笔和水彩概念图。后来电影正式制作时，这些早年的设计也成为了动画师们工作的出发点。该片向观众奉上了充满现代感的角色设计、缤纷的海底世界，以及自60年代以来迪士尼最出色的电影原声。片中有大量水下世界场景，这也意味着《小美人鱼》全片百分之八十的镜头都要进行特效处理。动画师们竭力将成群栩栩如生的鱼儿搬上了银幕，并近乎完美的再现了各种风暴、爆炸、水面反射以及海浪等效果。在获得票房上的巨大成功后，《小美人鱼》和《谁陷害了兔子罗杰》一道，开启了90年代动画长片的复兴之路。



《小美人鱼》
1989

1990
美国

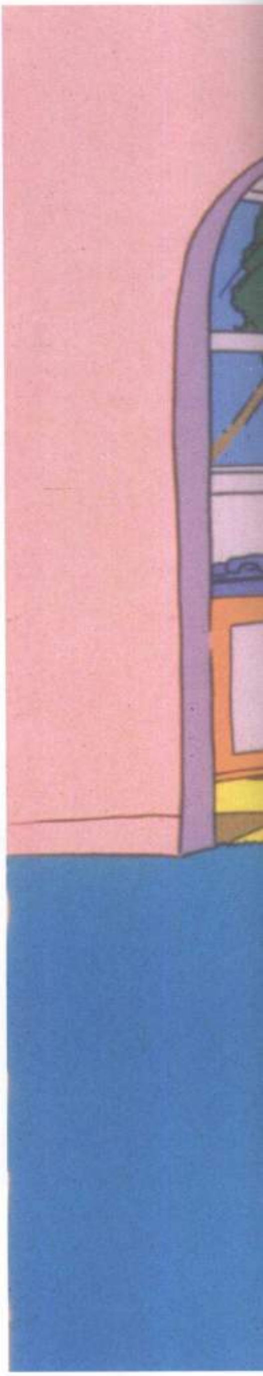
马特·格勒宁 ：《辛普森一家》

据说马特·格勒宁是在制片人詹姆士·L. 布鲁克斯（James L. Brooks）办公室外等开会时萌生创作《辛普森一家》（The Simpsons）的想法。詹姆士想借用马特创作的连环画《地狱里的生活》（Life in hell）的点子拍摄动画短剧，但马特并不想失去自己作品的版权，于是便在办公室外即兴创作了一个问题家族。他用自己父母和姐妹的名字为这些角色命名，而小男主角巴特（Bart）的名字则是将单词“顽童”（brat）的字母调了个顺序。这部动画起初只制作了一些短篇放在电视节目《崔西尤玛秀》（The Tracy Ullman Show）中播出，在获得部分死忠的热烈追捧后，《辛普森一家》才被制作成为正式的卡通剧，并且成为首部在美国黄金时段播出长达20年的动画。

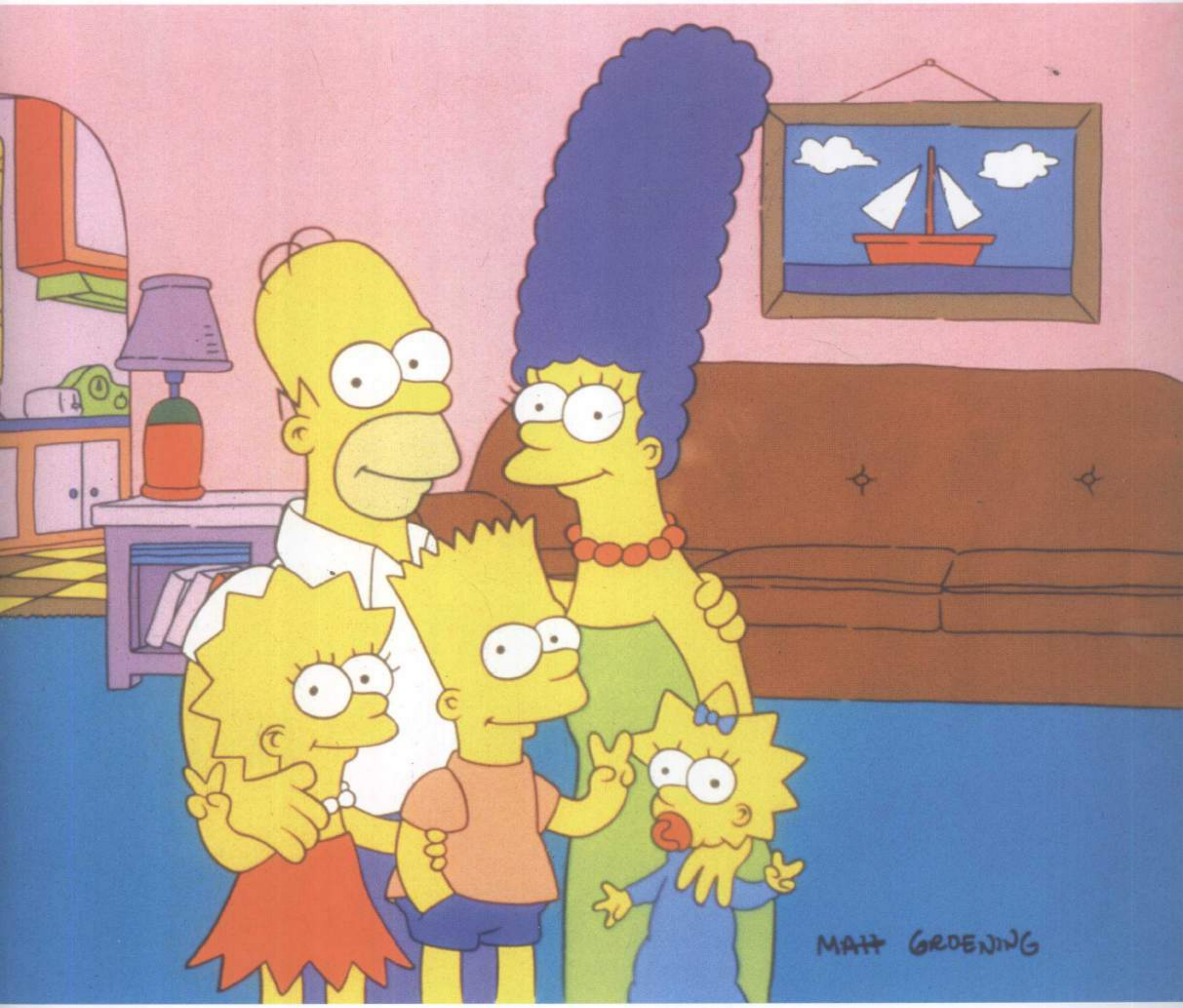
鉴于这是一部动画，有才的编剧们有着足够的发挥空间编造各式的段子，而不用考虑所谓“道德约束”。他们想方设法在每一帧动画里都塞满了隐藏笑点、行业笑话、讽刺恶搞以及跨文化幽默。该剧向来钟情于恶搞名人，而这些被整的名人不仅毫不介意，还往往愿意友情出演为动画献声。相较于美国其他的真人情景剧，《辛普森一家》能够用更为大胆而颠覆性的态度讲故事，并获得了各年龄层观众的青睐。如今《辛普森一家》已发展成一种全球性的文化现象。

《辛普森一家》在播出伊始就饱受争议，很多美国人很反感该剧，认为它树立了太多不良形象。美国总统老布什更是在一次演讲中特别提出，他所在的共和党将让美国家庭“变得更像沃尔顿一家【译者注：The Waltons，1972年至1981年间在美国CBS电视台播出的电视剧，讲述美国大萧条至二战期间沃尔顿一家人的故事，宣扬美国传统的家庭观和价值观】，少点辛普森一家的影子”。为了还击，剧组特意制作了一集名为《两个坏邻居》（Two Bad Neighbors）的动画，该集中布什总统不仅搬进了辛普森一家居住的春田镇，更和男主角荷马（Homer）结怨，大闹不和。

《辛普森一家》最初是以巴特为主要角色，但事实证明，那位不靠谱的老爸荷马才是该剧的亮点所在，荷马随即成为该剧大部分剧集的中心人物。《辛普森一家》是史上最长寿的动画，同时也是最长寿的情景剧，该剧已被多次评选为有史以来最伟大的情景剧和最伟大的电视节目。



《辛普森一家》
1990 年至今


MATT GROENING

1991

美国

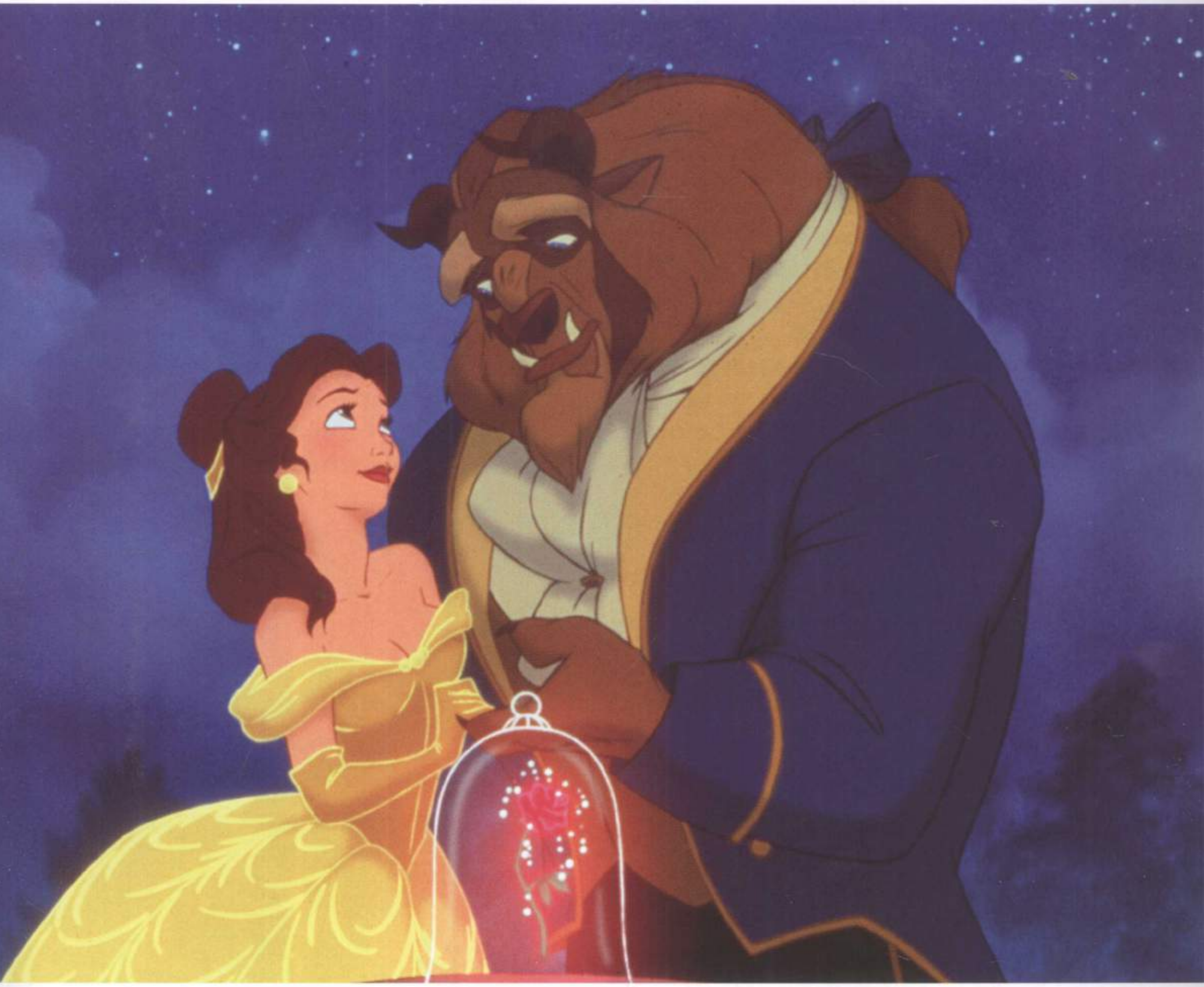
迪士尼：《美女与野兽》

《美女与野兽》（Beauty and the Beast）一片由柯克·维斯（Kirk Wise）和加里·乔斯戴乐（Gary Trousdale）导演，故事主角围绕贝儿（Belle）这个厌倦法国小镇平凡生活的少女展开。得知父亲被野兽王子亚当（Prince Adam）囚禁后，贝儿毅然独闯古堡寻找父亲。这位傲慢的王子曾被女巫施了法术，如果在最后一片玫瑰花瓣凋零之前还不能找到真爱，他就一直不能变回人类。起初贝儿眼中的王子只是一只冷血的野兽，而王子也把贝儿看成一个固执而又讨厌的女人，但随后两人逐渐相知并坠入爱河。

在制作本片之前，迪士尼的设计师们专程前往法国的卢瓦尔镇采风，研究法国著名浪漫派画家弗拉贡纳尔（Fragonard）和布歇（Boucher）的作品，并最终呈现给观众丰富的背景细节设计，以及逼真的欧式风格场景。在其他的场景中，尤其是舞厅那一段，利用到电脑制作的三维背景。这些三维动画由当时正与迪士尼建立合作关系的后起之秀：皮克斯工作室负责完成。曾参与《谁陷害了兔子罗杰》制作的动画师们凭借在该片中工作经验在三维背景基础上进行手绘。野兽的动画部分由迪士尼首席动画师格林·基恩监督，而曾参与《谁陷害了兔子罗杰》制作的詹姆斯·巴斯特（James Baxter）则被从伦敦招来，负责女主角贝儿的动画部分。

片中令人印象深刻的主题曲完美地配合了情节的发展，之后还被改编成同名音乐剧。很多人都认为《美女与野兽》是迪士尼这一时期最出色的一部作品，也是迪士尼成立以来最好的动画之一。本片还是第一部被提名奥斯卡最佳电影的动画。

1991年迪士尼推出的另一部动画《阿拉丁》（Aladdin），由《小美人鱼》的导演罗恩·克莱门兹和约翰·马斯克（John Musker）拍摄。片中由艾瑞克·戈伯格（Eric Goldburg）负责作画，演员罗宾·威廉姆斯（Robin Williams）配音（他还被允许在配音过程中即兴发挥）的精灵一角大抢风头。本片当年在票房上获得了巨大的成功。



《美女与野兽》
1991

1991
美国

约翰·克里法鲁斯：《莱恩与史丁比》

1987年，拉尔夫·巴克希将40年代的动画明星“大力鼠”再度搬上电视荧屏并获得巨大成功，这也为许多其他动画师打下了基础。这些动画师后来在其他动画剧集上同样成就非凡，并推动了电视动画的复兴。约翰·克里法鲁斯曾在《大力鼠的新冒险》中担任总监制，他为尼克少儿频道拍摄的《莱恩与史丁比》（Ren and Stimpy）吸引了大批的儿童与成人观众。这部疯狂动画的设计有着高度的独创性与复古感，既受老式动画的影响却又做到了自成一体。动画的主角之一莱恩是一只吉娃娃，角色灵感来自于一张旧明信片上的吉娃娃形象；史丁比则是一只肥胖的马恩岛猫，创作灵感则可能是来自鲍勃·克兰皮特的乐一通短片《疯狂二人组》（A Gruesome Twosome，1945）。两位主角都丑陋到了一个畸形的地步，但却极其搞怪有趣。片中的笑点涉及大量的暴力场景、无厘头闹剧，并夹杂着不少成人笑话。

克里法鲁斯是经典华纳短片的忠实影迷，他借鉴了这些动画中极端而跃动的设计风格，并把它们运用到了电视的有限动画之中。他还效仿了以前全体成员共同讨论、绘制分镜并制作整集动画的制作方式，而不是把各个步骤都分派给不同的人的工业分工式做法。但《莱恩与史丁比》遭受了同巴克希的“大力鼠”系列同样的命运：因为动画涉及毒品内容而被停播。由于克里法鲁斯试图把这部儿童动画拍的足够暴力、恶心和成人向，他本人没拍几集就被解雇了。尼克少儿频道还称克里法鲁斯经常不能按时完成工作。

在克里法鲁斯缺席的情况下，“莱恩与史丁比”系列继续播出，但没多久就草草结束。虽然有些昙花一现，但《莱恩与史丁比》的影响力却是巨大的，它推动了“创新型”动画的回归，同时也带动了90年代电视动画的再度复兴。

1992
美国

布鲁斯·蒂姆：《蝙蝠侠》

和克里法鲁斯一样，布鲁斯·蒂姆（Bruce Timm）也是一位才华洋溢的动画师兼设计师，并同样参与过1987年新版“大力鼠”系列的制作。由他创作的新版“蝙蝠侠”（Batman:The Animated Series）系列动画充满40年代的黑色电影风格。该剧是电视动画史上的一座里程碑，同时也把蝙蝠侠这个原本就极为黑暗的角色从60年代俗套的真人电视剧中解救出来。蒂姆的这部剧集深受弗兰克·米勒1986年的漫画《蝙蝠侠：黑暗骑士归来》（Batman: The Dark Knight Returns）影响。在米勒的漫画中，不论是整个故事的概念，或是充满高科技却有着怀旧设计风格的蝙蝠侠世界都是走的严肃路线。蒂姆的这部作品得到动画界的热烈欢迎，并影响了其他多部新版超级英雄系列动画，蒂姆本人1996年拍摄的动画剧集《超人》（Superman: The Animated Series）就是其中之一。蒂姆还把多位DC漫画旗下的超级英雄搬上了电视荧幕，这些动画统称为“DC动画宇宙”（DCAU），其中包括《未来蝙蝠侠》（Batman Beyond，1999）和《正义联盟》（Justice League，2003）。

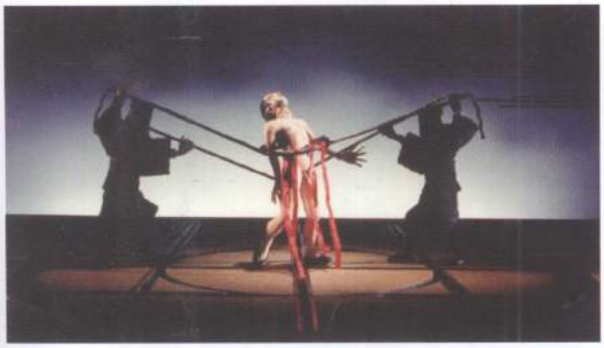
1992

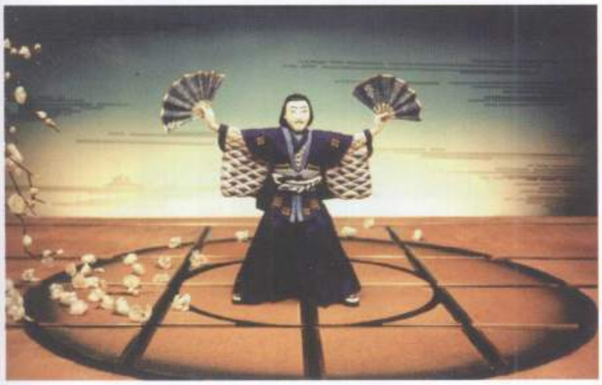
英国

巴里·波福斯：《剧本》

《剧本》（Screenplay）是由前克斯格罗夫—霍尔公司动画师巴里·波福斯（Barry Purves）创作，并在卧室完成，明显只用了一个长镜头就把整部短片拍完。影片采用了日本的歌舞伎风格。故事由站在舞台上的一个旁白负责叙述，其他的角色则在一个旋转舞台上表演，他们在阴影中登场退场，影片的结局也异常震撼。这部精美的动画有着舞蹈演员般干净利落的动作设计和舞台走位，片中还效仿真实的剧院作法，通过扇子和挂毯的开闭来制造舞台特效。

《剧本》得到了第四频道的赞助，并屡屡获奖。影片已经成为动画师眼中的邪典之作。波福斯的其他作品还包括另一部为第四频道拍摄的影片《下一个》（Next，1989），该片展现莎士比亚如何向一个挑剔的导演表演自己的各种名剧。





《剧本》
1992

1992

日本/印度

拉姆·莫汉和酒向雄豪：《罗摩衍那：罗摩王子传奇》

《罗摩衍那：罗摩王子传奇》（Ramayana: The Legend of Prince Rama）是一部印日合拍片，由印度传奇动画人拉姆·莫汉（Ram Mohan）联手日本电影人酒向雄豪共同导演，故事则截取自印度史诗《罗摩衍那》。这种跨文化合作在该片中有很好地体现，影片中既有传统的印度艺术，也有典型的日式动画风格。酒向雄豪的本行是拍摄纪录片而不是动画，但当他对《罗摩衍那》产生兴趣后，他认为只有动画才是讲述这个故事的理想载体。

该片的制作过程极为曲折：80年代中期，影片在印度开启制作，但印度政府反对把一个神圣的故事题材拍成动画。经过与当局长达4年的交涉，制作最终转移到日本，并花了2年时间才最终完成。莫汉定期前往东京监督动画设计，同时就片中的印度文化传统细节向日本动画师提出建议。

《罗摩衍那：罗摩王子传奇》获得数项电影节大奖，包括圣塔克拉利塔国际电影节最佳动画电影奖。该片于2000年在西方国家上映，演员詹姆斯·厄尔·琼斯（James Earl Jones）担任了本片的旁白。

1993
美国

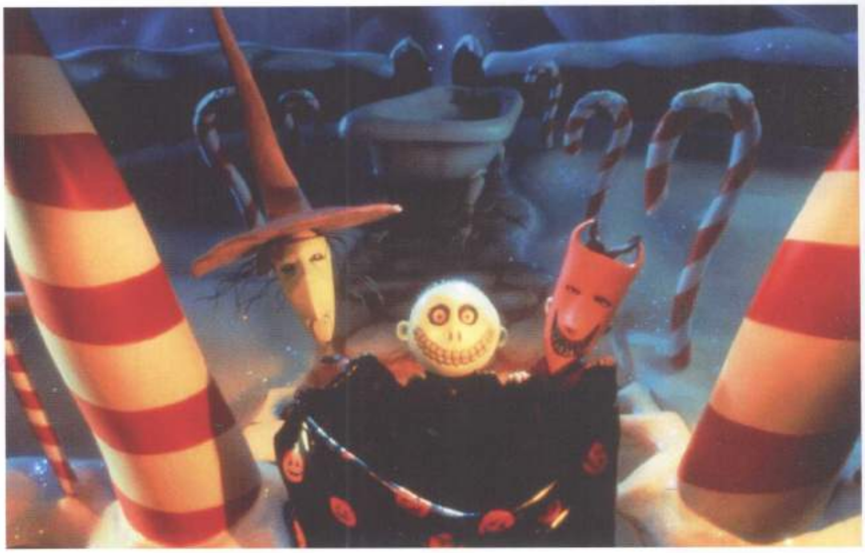
蒂姆·伯顿 & 亨利·赛利克：《圣诞夜惊魂》

和1982年的《文森特》一样，《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas）也是改编自蒂姆·伯顿自创的一首诗。伯顿曾看见一家商店把万圣节专柜从橱窗撤下来，然后换上各种圣诞产品，原诗的灵感便来自于此。影片受到许多老片的影响，如拉迪斯洛夫·斯塔列维奇的诡异作品——尤其是《圣诞夜噩梦》（1913）、圣诞电视特集《圣诞怪杰》（1966），以及那部疯狂的哥特式动画《怪物疯会》（1967）。

《圣诞夜惊魂》是在迪士尼的赞助下拍摄完成的，同时也是静帧动画大师亨利·塞利克（Henry Selick）执导的首部动画长片。和伯顿一样，塞利克也是一名前迪士尼成员，同时也是一名训练有素的2D动画师。由于当时伯顿忙于拍摄《蝙蝠侠归来》无法抽身，塞利克便独自在旧金山完成了这部动画。后来提起这部影片时，塞利克称拍摄这部电影让他体会到拍片时远离制片人的重要性。塞利克后来又执导了《飞天巨桃历险记》（James and the Giant Peach，1996）和《鬼妈妈》（Coraline，2009）。

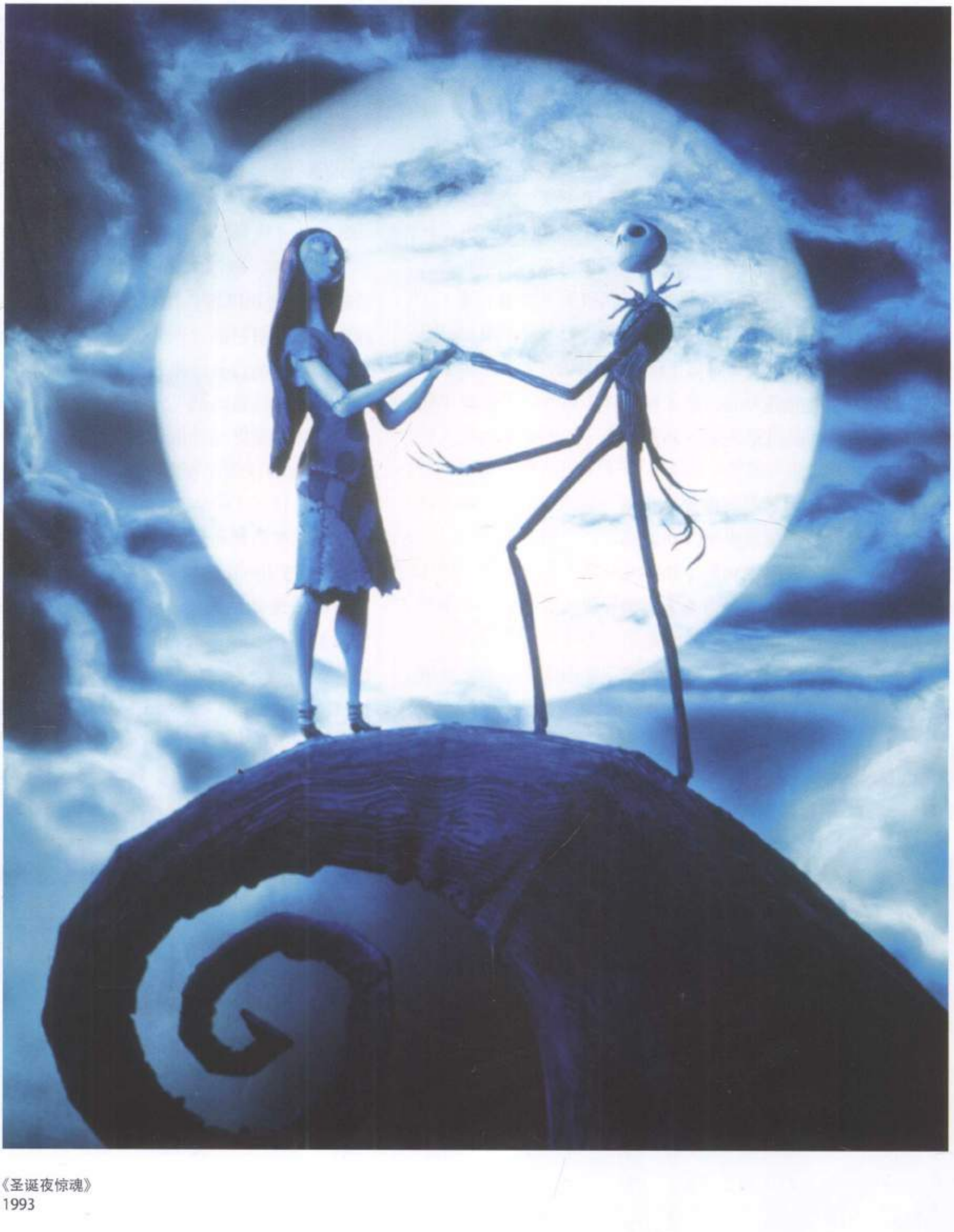
本片讲述万圣镇的南瓜王子杰克厌倦了年复一年的相同把戏。一次偶然的机会，杰克来到圣诞镇，并很快迷上了圣诞节。为此他煞费苦心地召集居住在万圣镇的蝙蝠、鬼怪和精灵，帮助他一起把万圣节改造成圣诞节。

影片拍摄过程中，制作者利用先进的电脑程序控制摄影机，使其在高端的移动控制装置上移动镜头。另外，影片中使用到的依然是乔治·帕尔在40年代的木偶动画中使用的替换技术，以表现角色的表情和嘴型，单杰克一个角色的替换头部就多达四百个。



《圣诞夜惊魂》中展现了精湛的设计与动画，并成为影迷心中标准的蒂姆·伯顿式作品。丹尼·艾夫曼则为本片创作了梦幻般的插曲和配乐。但作为一部长片，本片的故事却拉得有点太开，导致情节发展缺乏驱动力和情感涉入。但瑕不掩瑜，影片在票房上获得巨大成功，并在电影院多次重映，2006年还以3D形式登录大银幕。其周边产品也同样热卖。影片不仅影响了许多未来的动画师，更重塑了迪士尼公司在先锋与实验动画领域的先驱形象。

伯顿后来又拍摄了一部续集式的动画《僵尸新娘》（The Corpse Bride，2005），讲述一个维多利亚时期的英国男子不慎娶到一具尸体并被带入亡灵的国度。该片延续了蒂姆·伯顿自《文森特》以来就奠定的标志性静帧动画风格，本片也和《圣诞夜惊魂》一样，有着出类拔萃的布景、动画以及模型设计。



《圣诞夜惊魂》
1993

1993
美国

史蒂芬·斯皮尔伯格：《侏罗纪公园》

《侏罗纪公园》（Jurassic Park）展示了CG动画的无所不能。栩栩如生的恐龙是由机械模型加CG动画混合而成，其中斯坦·温斯顿（Stan Winston）和菲尔·提佩特（Phil Tippet）负责动物机械模型的制作，工业光魔公司负责CG动画。马克·迪贝（Mark Dippe）和史蒂夫·威廉姆斯（Steve Williams）使用“恐龙输入装置”（Dinosaur Input Devices）将静帧动画转化为电脑模型。

本片包含《大白鲨》（Jaws）等所有斯皮尔伯格经典作品的必备元素。科学家通过提取史前DNA复活了恐龙并建立了恐龙公园。三名科学家和两个孩子应邀游览这个全电脑控制的公园，不巧系统遭遇人为破坏突然关闭，狂暴的野兽开始四处游荡，危机四伏。

《侏罗纪公园》仍旧保持着最卖座电影的票房纪录，仅次于詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）的《深渊》（The Abyss，1989）和《终结者2：审判日》（Terminator 2: Judgement Day，1991）。该片还引发了好莱坞竞相使用CG特效的狂潮。

《侏罗纪公园》
1993

1993
美国

卡通频道：《两头笨狗》；《德克斯特的实验室》；《英勇强尼》

1991年，泰德·特纳（Ted Turner）的卡通频道收购了汉纳—巴贝拉工作室。1993年，卡通频道开始制作属于自己的“创新型动画”，并和华纳、米高梅、弗莱雪的经典动画短片放在一起播出。受数年前约翰·克里法鲁斯的《莱恩与史丁比》影响，卡通频道把创作权交还给动画师，这一做法给多年疲软无力的电视动画注入了全新的生命与活力，并带来了汉纳—巴贝拉工作室的新生。

工作室的知名新作包括多纳文·库克（Donovan Cook）的《两头笨狗》（2 Stupid Dogs，1993）、克雷格·麦克拉肯（Craig McCracken）的《飞天小女警》（The Powerpuff Girls，1995）、甘迪·塔尔塔科夫斯基（Genndy Tartakovsky）的《德克斯特的实验室》（Dexter’s Laboratory，1995），以及范·帕提波（Van Partible）的《英勇强尼》（Johnny Bravo，1995）。《两头笨狗》是传统汉纳—巴贝拉式经典动画的一次回归，不仅采用了复古、简洁的平面式绘画风格，还效仿汉纳—巴贝拉的传统，在两集正剧之间插入另外一部动画经典《松鼠特工》（Secret Squirrel）。《德克斯特的实验室》由卡通频道和汉纳—巴贝拉共同打造，讲述一个天才少年在自家卧室后面建造了一个秘密实验室的故事。动画采用了50年代棱角分明的设计风格，德克斯特被设计成一个方头方脑的宅男形象，每天都要和他又高又瘦、吵吵嚷嚷的姐姐以及隔壁另一位邪恶天才少年斗智斗勇。《英勇强尼》的主角则是一个摇滚味十足、喜欢装模作样的猫王式人物，动画主要讲述他的各种不幸历险。许多汉纳—巴贝拉的前辈都参与了这部动画的制作，主创中还包括约瑟夫·巴贝拉本人。

1993

美国/英国

理查德·威廉姆斯：《小偷与鞋匠》：

执导完1988年的《谁陷害了兔子罗杰》中的动画部分后，理查德·威廉姆斯再度回归自己专注多年的一部影片的创作之中。威廉姆斯早在1967年就开始拍摄这部电影，并且一干就是25年，但可惜从来没有真正完成。后来他渐渐失去对这部作品的所有权，投资方将其接手并于1993年草草完成了这部影片。这也使得本片成为有史以来制作时间最长的电影。多年来影片的片名几经更改，最后在上映时敲定了《小偷与鞋匠》（The Thief and the Cobbler）这个名字。

多年以来，威廉姆斯一直在一点一点地制作这部动画。它的制作经费都是通过参与广告和电影拍摄积攒起来的。他曾为多部真人电影拍摄片中的动画，如《英烈传》（The Charge of the Light Brigade，1968）、《乌龙帮办行大运》（The Pink Panther Strikes Again，1976），还执导了《圣诞颂歌》（A Christmas Carol，1971）等动画长片。威廉姆斯誓要将这部动画打造成他的最高杰作、传世经典，他对于细节的过分苛求展现了他的高超技术，却也葬送了这部动画。

继《谁陷害了兔子罗杰》大获成功后，威廉姆斯于1990年和华纳签订协议，由华纳来出钱来赞助完成这部影片。但威廉姆斯似乎对影片的质量永远无法满意，他翻来覆去地重拍片中的场景，以至最后没能在合约规定1991年上交影片成品。最后华纳撤资，威廉姆斯也失去对影片的控制权。华纳之所以对威廉姆斯这部巨作失去信心，很重要的一个原因在于迪士尼。拍摄完《谁陷害了兔子罗杰》和《小美人鱼》后，迪士尼渐渐东山再起，并开始着手拍摄《阿拉丁》。迪士尼的这部新作在背景、角色，甚至是部分情节上都与《小偷与鞋匠》有着惊人的相似点。因为这部影片前前后后制作了这么多年，在此期间，许多的动画人员都在威廉姆斯的工作室和迪士尼公司之间流通，尤其是在拍摄《谁陷害了兔子罗杰》的时候。因此许多人应该早就对威廉姆斯的这部作品有所了解。

影片最终在威廉姆斯缺席的情况下完成。动画成品与威廉姆斯的原计划大相径庭。1995年影片以《阿拉伯之夜》（Arabian Night）为名在美国上映。威廉姆斯的原版动画被改得面目全非：原版角色遭删减；插入不少唱歌场景；原本被设定为无对白的部分加入了年轻美国演员们的配音；英国老牌演员的配音被去掉，另外所有的高潮打斗戏几乎全被删剪。

这部耗资两千四百万美元的动画最后只收回了极少的一部分成本，本片的DVD甚至一度沦为一款麦片的赠品。理查德·威廉姆斯不久便退出动画界，并在公众视野中消失多年。虽然他现在的巡回演讲进行得如火如荼，由他撰写的有关动画行业的新书也销量喜人，但他从来都拒绝对这部影片做任何谈论。

现在动画师内部流传着许多威廉姆斯原版影片的非法拷贝。这个版本中的很多场景仍是未上色的铅笔稿。甚至有一个专门网站列出了修复这部原版影片并制作DVD的详细计划。不管这部遗失的电影是一部旷世奇作还是融资方眼中又臭又长的无聊妄想，创作者为本片倾注的才华与良苦用心是人所共见的。从现存影片资料中的一些关键动画场景，我们已经可以领略到原版作品是何等技术精湛、震撼人心。

1994

美国

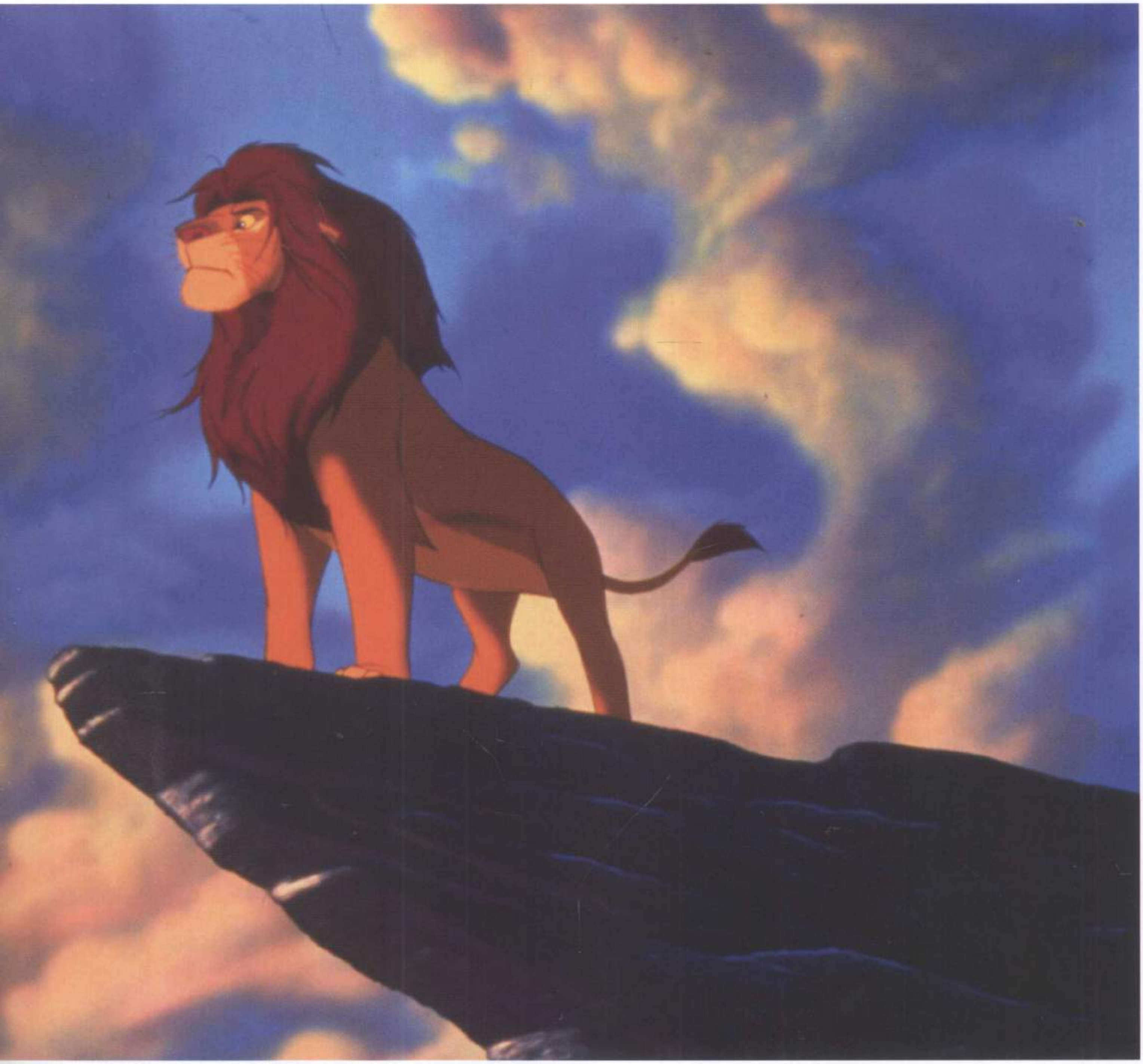
迪士尼：《狮子王》

《狮子王》（The Lion King）是迪士尼有史以来最成功的一部动画，同时也是迪士尼90年代辉煌的顶峰。这部狮子版的《哈姆雷特》展现了充满非洲风土人情的设计和动画以及群兽狂奔等震撼场景。和《美女与野兽》一样，这些壮观的场景也是通过完美地结合电脑动画和传统动画制作而成。

幼狮辛巴是他的父亲狮王木法沙的继承人，但辛巴阴险的叔叔刀疤却在一帮土狼走卒的协助下设计害死了木法沙，并把国王的死怪罪于辛巴头上。他说服辛巴离开这个王国并指派土狼们去杀死他。辛巴幸免于难，并和几个有趣的朋友一起在雨林中长大，成为一只健壮的成年雄狮。长大后的辛巴重回故土，并夺回了自己的王位。和《小鹿斑比》一样，本片中木法沙的死和辛巴所面临的威胁等场景都极具感染力和冲击力，有力地推动了故事情节的发展。片中出色的造型设计依据角色的不同而进行了不同程度的风格化处理，这都有赖于动画师们对被送到工作室的真实动物的细心观察（《小鹿斑比》制作过程中也采取了这种方式），而其他艺术家则远赴非洲进行采风，以便绘制背景。蒂姆·莱斯（Tim Rice）和埃尔顿·约翰（Elton John）为本片创作的大气磅礴的音乐令人印象尤为深刻，根据本片和电影原声改编的舞台剧在全世界巡演多年，长盛不衰。

迪士尼的主管和动画师原以为同期制作的另一部《风中奇缘》（Pocahontas）会比《狮子王》更受评论和观众的青睐，但上映结果却并非如此，这也恰好验证了编剧威廉·戈德曼（William Goldman）评论电影行业的那句“世事难料”（nobody knows anything）。《狮子王》一举成为史上票房最高的动画长片，这个纪录直到2003年才被《海底总动员》打破。

《狮子王》
1994



1994

美国

本·艾德兰德：《踢克超人》&
艾尔·金 & 麦克·雷斯：《影评狂人》&
埃弗雷特·佩克：《鸭人》

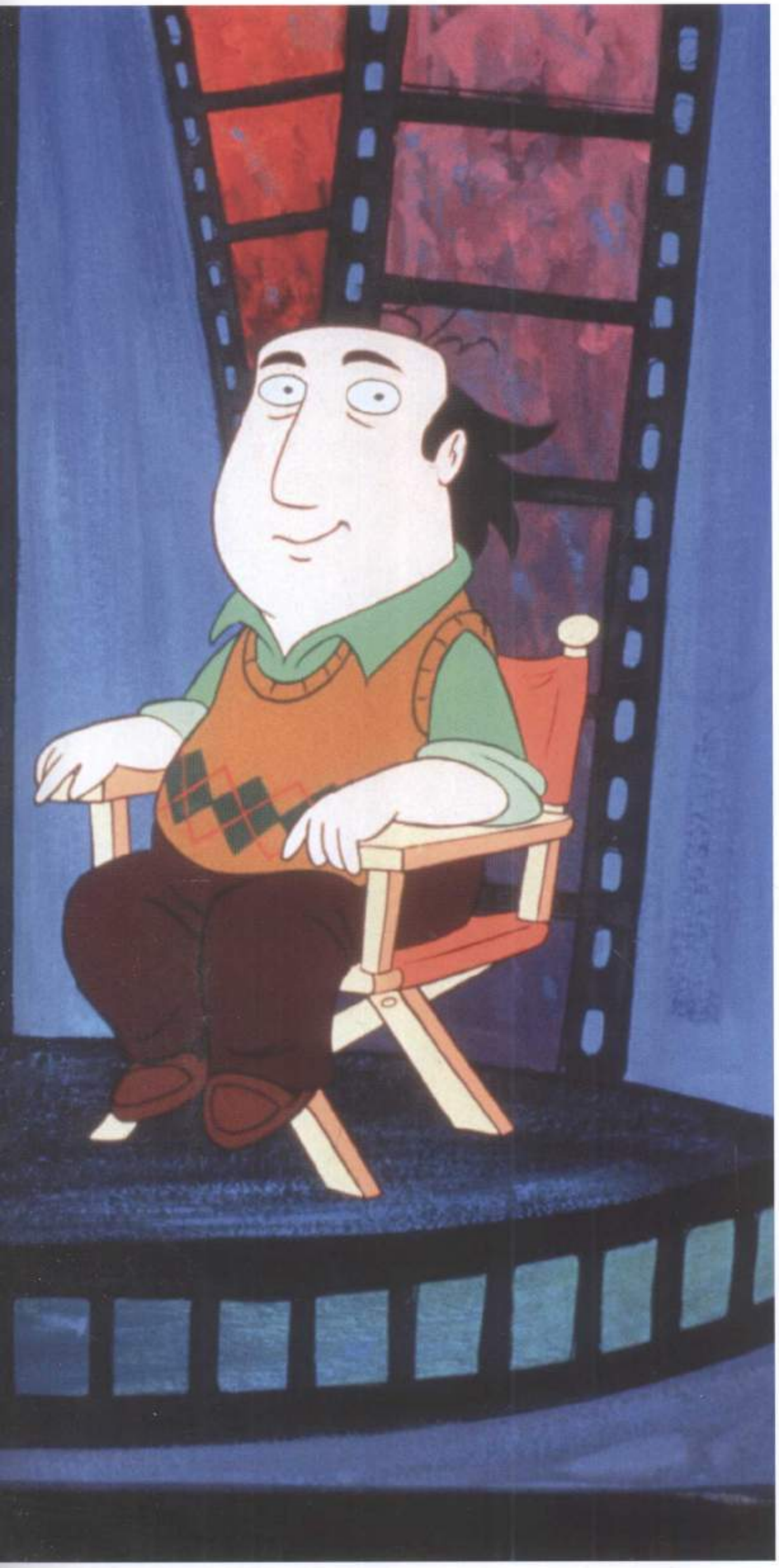
《辛普森一家》的巨大成功带动了电视动画史上最伟大的实验时代的到来。90年代中期，大批疯狂而出彩的作品如雨后春笋般出现，其数量之多在此无法一一列举。当时的电视台可谓兼容并包，愿意接受任何极端和另类的动画。这段时期的美国动画师们也冒出了各种古怪而新奇的创意。

《踢克超人》（The Tick）改编自本·艾德兰德（Ben Edlund）学生时代创作的超级英雄恶搞漫画。他在1994年将这部作品搬上福克斯电视台的荧幕。这部机智有趣而又荒唐可笑的动画充满了对70年代超级英雄作品的戏谑，片中的超级英雄角色更是极尽搞怪之能事。

《影评狂人》（The Critic）由《辛普森一家》的编剧艾尔·金（Al Jean）和麦克·雷斯（Mike Reiss）共同创作，制片人也是《辛普森一家》的制片詹姆斯·L. 布鲁克斯。动画讲述一个狂妄自大、体重超标的影评人几乎看不惯所有的当代电影，每一集里面都要恶搞一部名片。影片用到大量的静态动画和有限动画，但却有着海量的复杂对白。本剧最早在ABC电视台播放，随后又转至福克斯电视台。虽然没能达到《辛普森一家》那样高的人气（《辛普森一家》的人气已经无人可敌了），但通过喜剧中心频道的重播以及DVD的发行，《影评狂人》仍旧凭借其充满智慧的冷幽默赢得了一批粉丝的追捧。

《鸭人》（Duckman）改编自埃弗雷特·佩克（Everett Peck）创作的荒诞漫画。佩克本人为派拉蒙公司制作了这部动画，并由科尔斯基·杜波（Klasky Csupo）担任制片。《鸭人》摆明了以成人为受众群。片中那只道德败坏、脾气暴躁却又猥琐好色的私家侦探“鸭人”由杰森·亚历山大（Jason Alexander）负责配音。亚历山大最出名的莫过于在著名情景喜剧《宋飞正传》（Seinfeld）中扮演的的反英雄人物乔治·康斯坦扎（George Costanza）一角。片中各种不健康的角色就像现实世界中生活在社会边缘的怪胎与异类，只不过借了副动物的皮囊。该剧的第一季中还配有弗兰克·扎帕的音乐，扎帕的儿子杜维兹（Dweezil）还在这部动画中担任配音。

《影评狂人》
1994—1995



1994

英国

蒂姆·华兹 & 大卫·斯托登：《大新闻》

曾在著名讽刺木偶秀节目《偶像大师》（Spitting Image）中担任造型设计的漫画家蒂姆·华兹（Tim Watts）和大卫·斯托登（David Stoten）共同创作了这部技惊四座的静帧动画短片《大新闻》（The Big Story）。影片的创意很简单，但在表现方式上却极为出色。故事讲述年轻的柯克·道格拉斯（Kirk Douglas【译者注：美国著名演员、导演，多次获奥斯卡奖提名，其子是美国另一位著名影星迈克尔·道格拉斯。】）和老年的柯克·道格拉斯之间的一场争论，这两个角色均由弗兰克·乔辛（Frank Gorshin【译者注：美国著名演员、喜剧明星，曾在60年代的蝙蝠侠真人剧中扮演谜语人。】）配音。年轻的道格拉斯是一名记者，老年的道格拉斯则是一名编辑，场景则是设在复古的好莱坞式报社办公室内。两个角色的言行举止和棱角化的风格都令人眼前一亮。影片开始还制作过一段铅笔测试动画，而这部原始版的2D动画和最终的成品同样精彩。

昆汀·塔伦蒂诺对这部短片爱不释手，并请求把本片放在他的《低俗小说》之前放映。本片获得一项奥斯卡奖提名，并赢得1995年英国学院奖最佳动画短片奖。两位主创原本打算再制作一部动画长片，把更多的好莱坞明星收录进来，但却在肖像许可上遇到了不小的问题。

华兹和斯托登之后又参与创作了多部电影，其中包括为蒂姆·伯顿的《僵尸新娘》绘制故事板分镜和制作动画。

1995
美国

约翰·拉塞特：《玩具总动员》

《玩具总动员》（Toy Story）是动画史上的一个不朽的里程碑。约翰·拉塞特和皮克斯通过该片向世界证明电脑动画也可以制作个性丰满有趣的动画角色。在《玩具总动员》之前，大多数业界人士都不看好CG角色动画，也许是出于对新技术的恐惧，许多人都抵制电脑动画。由迪士尼等动画老前辈在上半个世纪制定的角色动画基本原则，被拉塞特和他的同事们运用到了电脑生成的角色中。影片开场没几分钟，观众们就抛开了对电脑动画的在意，他们很快便接受了片中角色，并且沉浸在整个故事当中。

《玩具总动员》是世界上第一部完全由电脑制作的动画长片，但该片的真正魅力还在于它的角色与剧本。安迪最心爱的玩具——牛仔胡迪是所有玩具的领导，但在安迪的生日上，一个名叫巴斯光年的新玩具闯入了大家的视线，并变成了安迪的“新欢”。胡迪对新人的嫉恨日益增长，直到有一天巴斯光年跌落窗台，众人纷纷要求胡迪前往营救。于是一对奇怪搭档的冒险旅程就此展开。胡迪带领巴斯光年逃出邻居恶童的恐怖世界后，终于赶在安迪搬家之前回到了安迪的身边。

选择玩具作为动画主角主要是受当时电脑技术限制。电脑生成的人类角色和带毛的动物角色缺乏真实感，但塑料材质的玩具对于缺乏柔顺感的电脑动画来说就再合适不过了。这一点在片中绿色玩具兵列队僵硬前行的场景上有最好的体现。

作为迪士尼和皮克斯的合作产物，《玩具总动员》不仅是1995年美国国内的电影票房冠军，同时也是迄今为止票房第三高的动画电影。该片获三项奥斯卡提名，拉塞特本人也因“开发应用新技术并制作史上第一部电脑动画长片”而获得奥斯卡特别成就奖。于是突然间，所有人都想分电脑动画长片一杯羹。

《玩具总动员》
1995

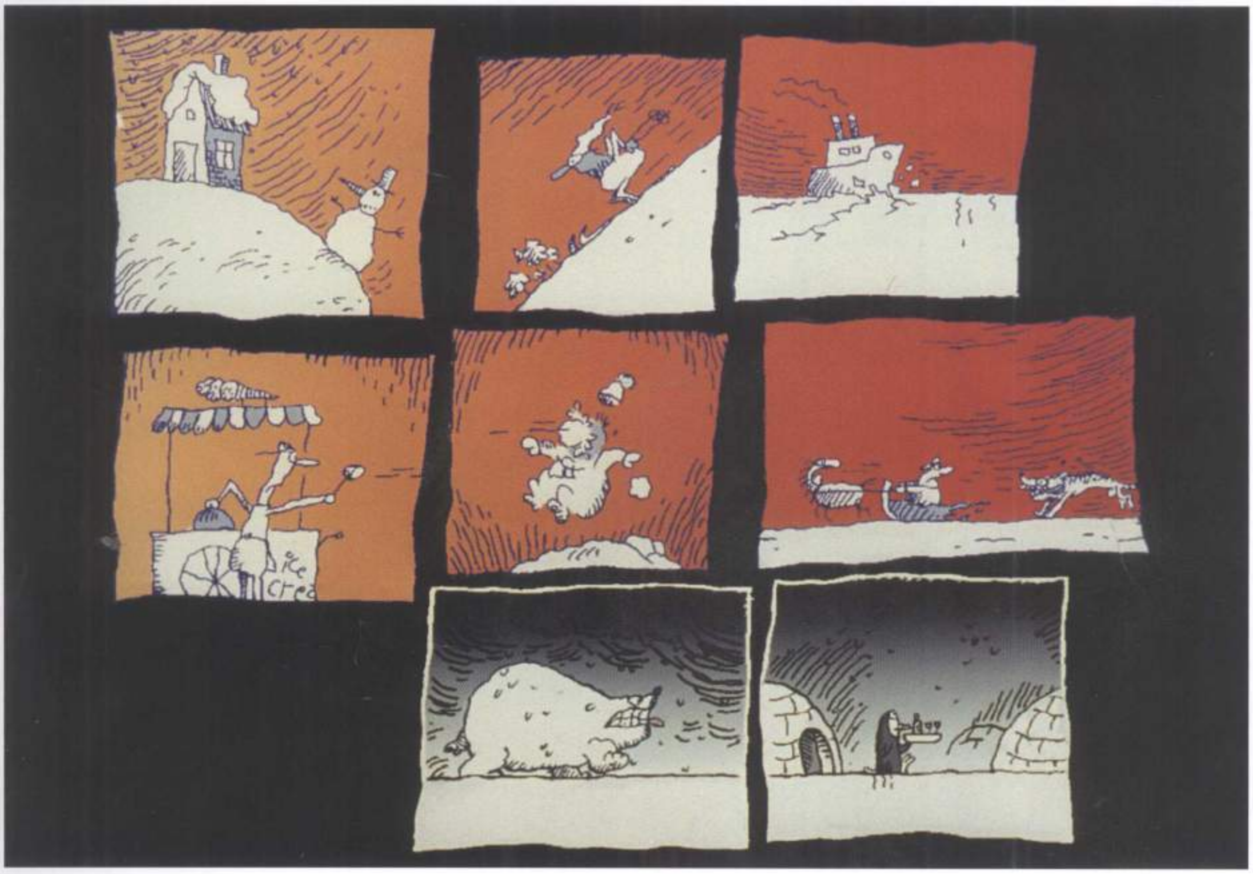
1995

加拿大/荷兰

保罗·德里森：《四季中的世界末日》

在伦敦为乔治·杜宁制作完《黄色潜水艇》后，荷兰动画师保罗·德里森（Paul Driessen）来到加拿大并进入国家电影局工作。德里森一直都对视觉表现、非线性叙事和多重叙事方式有着浓厚的兴趣，并且常在作品中使用分屏和平行叙事的手法。他创作于1998年的影片《受难三美人》（3 Misses）获奥斯卡奖提名。德里森还在德国从事动画教育事业，他的两名学生的作品均获得奥斯卡奖，这两部作品分别是克里斯托弗·劳恩斯坦（Christoph Lauenstein）和沃尔夫冈·劳恩斯坦（Christoph Wolfgang）的《平衡》（Balance）和泰伦·蒙哥马利（Tyron Montgomery）和托马斯·斯特马赫（Thomas Stellmach）的《征途》（Quest）。

在维瓦尔第的《四季》的伴奏下，《四季中的世界末日》（The End of the World in Four Seasons）通过八个分屏展现了发生在一年四季中八个相互关联的故事。和德里森的其他作品一样，本片也需要反复观看才能把故事情节联系起来。德里森标志性的扭曲线条和悲剧式的角色演绎着四季的不同故事，而每一次剧情的交织都在故事结尾带来灾难性的后果。



《四季中的世界末日》
1995

1995
英国

戴维·波斯维克：《拇指汤姆的神秘冒险》

继和阿德曼动画公司为彼得·盖布瑞尔制作的MV《大锤》大获成功后，戴维·波斯维克（Dave Borthwick）又推出了这部别致的真人定格动画长片《拇指汤姆的神秘冒险》（The Secret Adventures of Tom Thumb）。影片把拇指汤姆的故事搬到了一个扭曲的未来世界，在那里国家只允许通过人工受精繁衍后代，而汤姆却是一个正常生育出来的微型男孩。被坏人绑架后，离开挚爱双亲的汤姆在这个充满不安的未来世界展开了一系列冒险，影片也借此讽刺了现实中的动物实验、环境污染以及社会等级体系。

影片部分由BBC赞助拍摄，通过高超的真人定格动画技术将真人演员的姿势动作制作成静帧动画，以含糊的咕哝声代替角色对白，是一部别具一格的艺术实验作品。但是这种拍摄手法对于角色塑造并没起到什么作用，反而让观众太过在意这种特别的技术，而无法专心投入到剧情当中。

《拇指汤姆的神秘冒险》
1995

真人定格动画

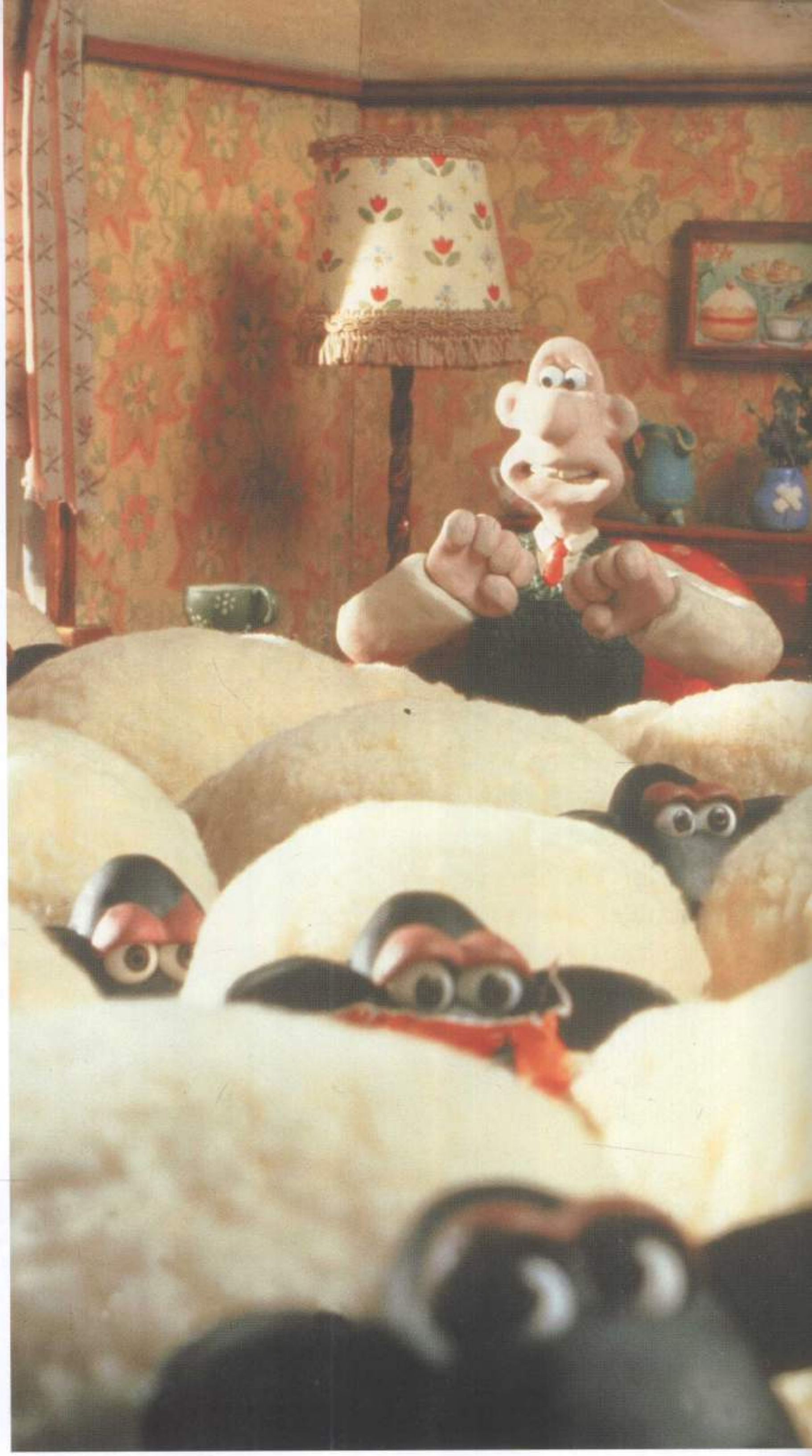
真人定格动画技术（Pixillation）类似于静帧动画，只不过动画中的模型被真人演员取代。演员摆出来的动作会被逐帧拍下来，然后再制作成定格动画。苏格兰实验动画师诺曼·麦克拉伦最早在他1952年的短片《邻居》中使用到这项技术。

1995
英国

阿德曼动画公司：
《超级无敌掌门狗：剃刀边缘》

正当皮克斯在美国用电脑动画令人大开眼界时，远在英国的另一家公司却在通过制作一种老式动画日渐崛起。阿德曼动画公司不同于皮克斯，他们的工作人员并非技术性、创造性人才；但和皮克斯相似的是，阿德曼也擅长用高质的动画和精彩的角色制作有趣的故事。另外，两家公司制作的都是画面看似简单，实则涉及到诸多复杂问题的作品。

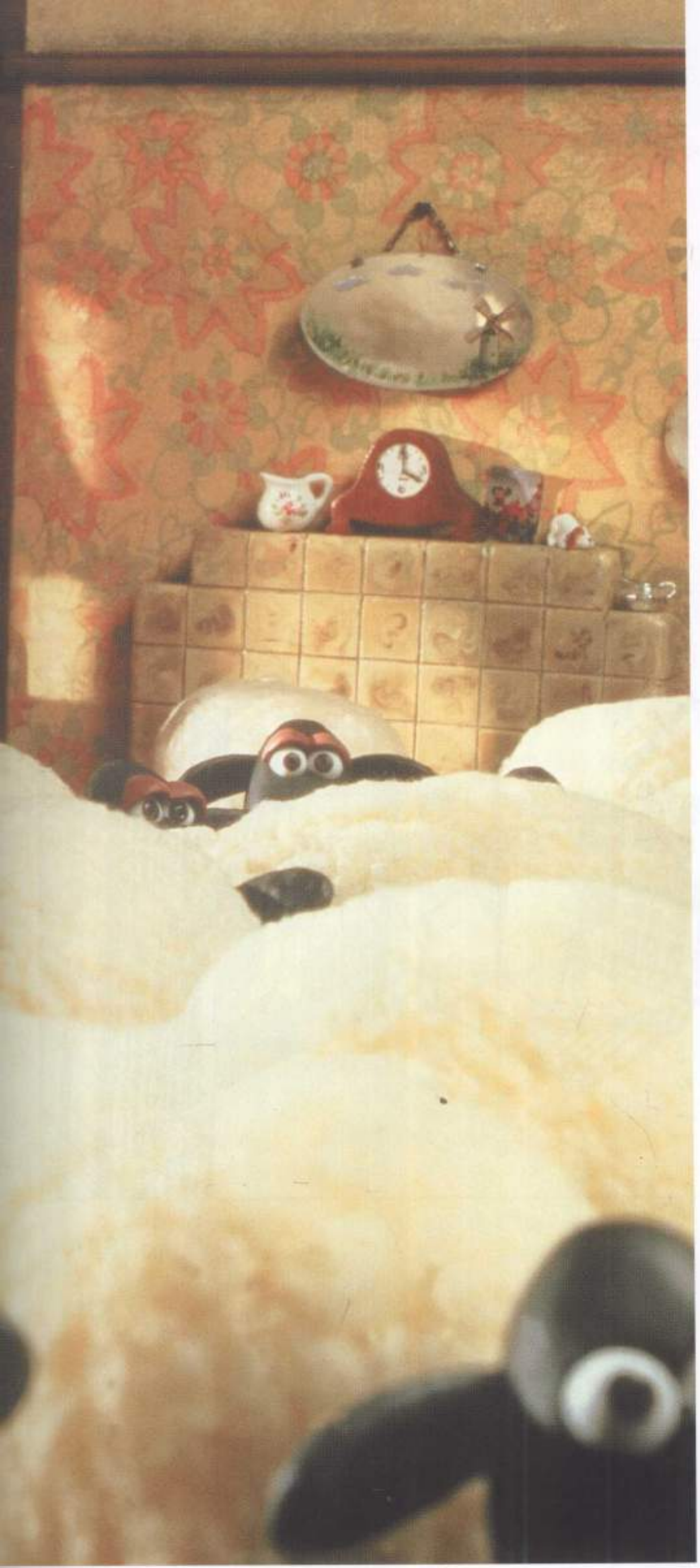
这部制作精良的《剃刀边缘》（A Close Shave）是静帧动画中的一颗璀璨明珠，它是第三部以脑子秀逗、爱吃奶酪的发明家华莱士和他忠诚敦厚、逆来顺受的小狗阿高为主角的动画。影片主创尼克·帕克（Nick Park）很清楚有些幽默方式是放之四海而皆准的。本片虽然是个不折不扣的英国货，但却和另外几部超级无敌掌门狗系列电影一样风靡全球。《剃刀边缘》有着这个系列一贯的无厘头故事，讲述阿高因为绵羊被偷而惨遭陷害。与此同时华莱士则爱上了毛线店的神秘美女店主。和它的前作《引鹅入室》（The Wrong Trousers，1993）一样，《剃刀边缘》也获得奥斯卡最佳短片奖。本片还衍生出两部电视剧集《超级无敌羊咩咩》（Shaun the Sheep，2007）和《小小羊蒂米》（Timmy Time，2009）。



《超级无敌掌门狗：剃刀边缘》
1995

动画公司简介

阿德曼动画公司



阿德曼动画公司是近年来最著名的英国动画工作室，并在世界范围内扮演着静帧模型动画的领头角色。阿德曼公司的作品最明显的特征就是它另类独特的英式幽默，以及古怪而可爱的动画角色。

阿德曼动画公司成立于1972年，由曾是校友彼得・罗德（Peter Lord）和大卫・斯普洛西顿（David Sproxton）共同创办。公司的第一部作品是以两人创作于1976年的角色“摩夫”（Morph）为主角。摩夫是一个色彩鲜艳的橡皮泥角色，最早出现在儿童电视节目《哈特秀》（Take Hart）中。

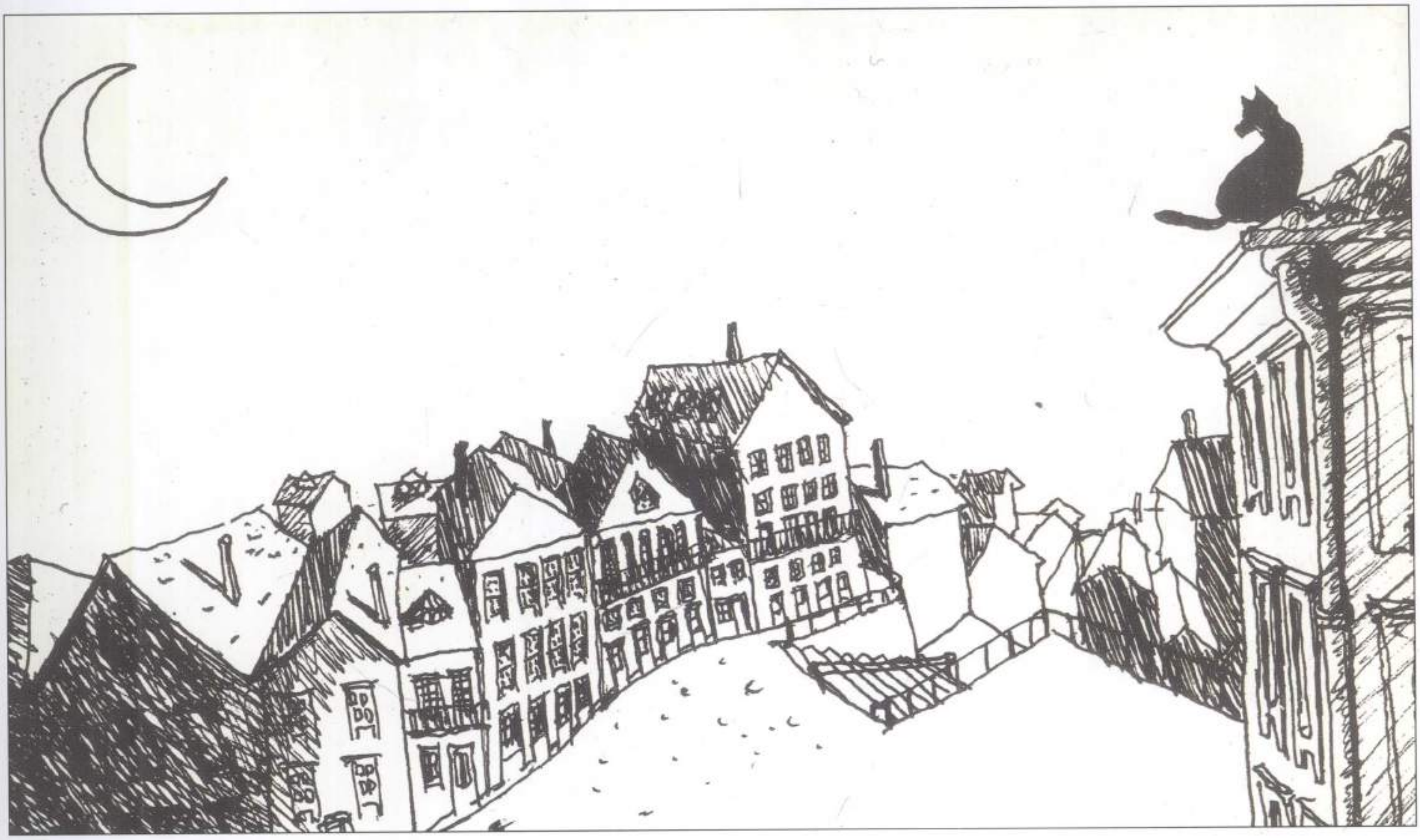
罗德和斯普洛西顿还十分热衷于创作成人喜爱的动画。在第四频道的《对话》（Conversation Pieces）节目中，两人开发出一套新技术，即为录制好的实时对话录音配上搞怪的布偶动画。这项技术在热门系列短片《衣食住行》（Creature Comforts）中也有使用。

1985年，尼克・帕克加入阿德曼工作室。此前罗德和斯普洛西顿曾看过帕克在英国国立电影电视学院（NFTS）的学生作品并大为欣赏。帕克在NFTS时就创作了后来阿德曼的招牌系列“超级无敌掌门狗”中的两位角色：华莱士和阿高。这对活宝搭档首次亮相是在帕克的学生作品《月球旅行记》（A Grand Day Out）中。迄今为止，“超级无敌掌门狗”系列已经拍摄了五部短片和一部电影版。两位主角还接拍了广告，主持了一档关于发明的电视节目，并推出了一系列周边产品（详见第354页）。

阿德曼的作品覆盖面很广，涉及广告、MV、短片、电视节目、电影长片。他们的作品在世界上屡屡获奖，其中包括四项奥斯卡奖和七次奥斯卡提名。阿德曼的作品还曾是英国科学博物馆和日本吉卜力美术馆展览的主题之一（宫崎骏是阿德曼动画的粉丝）。可惜的是公司仓库2005年的一场大火毁掉了阿德曼30年来保存的所有珍贵的布景、道具以及模型。

1995

葡萄牙



《月亮和猫》
1995

佩德罗・希拉齐纳：《月亮和猫》

这部气氛浓厚、典雅精致的短片《月亮和猫》（Estória do Gato e da Lua）是一首有关猫的情诗。全片只有纯粹的黑与白两种颜色，画面都由简单的线条构成，时而展现猫如何在美丽而崎岖的屋檐间游走，时而又展现白色天空下的黑猫或是黑色海洋中的白猫，颜色的对比和反差都极为鲜明。猫、小镇、海洋、以及马努尔・丹图加（Manuel Tentugal）的音乐共同为影片烘托出慵懒而流动的氛围，更突显出这只猫的怡然自得。

1995

日本

庵野秀明：《新世纪福音战士》

Gainax公司的《新世纪福音战士》是一部情节复杂而又充满野心的作品，这部动画剧集有着华丽的科幻战斗场面和压抑的心理学情节，讲述一次陨石碰撞夺走地球一半人口后，秘密组织Nerv开始承担起地球防御工作，对抗大灾难背后的“真凶”——使徒。Nerv的作战很大部分依赖于名为“福音战士”的巨型半机械生命体，而只有在大灾难之后出生的少年才能驾驶这些人形兵器。

报道称《新世纪福音战士》的制作其实也是导演庵野秀明对抗抑郁症的过程。他在本片中融入了沉重的心理学主题，其中包括日本太平洋战争以及圣经的隐喻。导演一反传统地对该剧结局做了反高潮处理，之后又制作了《新世纪福音战士：死与新生》（1997），对原剧集内容进行了补充。该系列的剧场版《新世纪福音战士：真心为你》也于1997年制作并上映。

1995

日本

大友克洋、森本晃司、冈村天斋：《回忆三部曲》

《回忆三部曲》改编自大友克洋的漫画，全片由三个短片故事构成。第一部分《她的回忆》由冈村天斋导演，讲述一群太空垃圾回收员发现了一个在太空漂浮的巨型宇宙坟场以及隐藏在其中的女歌手的回忆。队员们发现这个太空站里所有的全息图像、机器人、虚拟投影仪都在讲述女歌手生前的故事。随后幻象开始与现实混淆，探索队员们内心的恐惧也逐渐发掘出来。普契尼和菅野洋子的配乐完美的烘托了这个章节的气氛。今敏根据大友克洋的原著改编了这个剧本，这部短片也奠定了日后今敏导演的标志性风格。

《最臭兵器》是一个喜剧故事，由森本晃司执导，讲述研究所的一名职工误食了一种化学药品后，他的体味足以消灭数里之内的一切生命，军方因此大乱，并开始进行紧急应对。

最后一部短片《大炮之街》是一部基调严肃的反战宣言，讲述一座城市中所有人的日常生活都是操纵成千上万门大炮瞄准他们未知的敌人。正如大友克洋的1987年在《迷宫物语》中的作品被一些人认为是阿基拉的雏形，《大炮之街》也被许多人看成是对《蒸汽男孩》（2004）的一次预演。

作为一部细节刻画高度细腻的2D动画，《回忆三部曲》抛弃了日本动漫中传统的“大眼睛小嘴巴”式俗套造型，片中压抑残旧的环境也不同与常见的炫目画面。虽然这三部短片除了高超的创意和质量之外似乎没多少联系，但总体来说，《回忆三部曲》仍旧是一部不可多得的日本动画经典。

1995

日本

押井守：《攻壳机动队》

1989年，标新立异的电视动画“机动警察”系列令押井守走向事业巅峰。这部未来主义科幻剧展现了一群有血有肉的角色如何在担任巨型机器人驾驶员的同时处理生活与情感问题，片中还涉及政府的财政赤字、预算削减和国内矛盾等现实话题。《攻壳机动队》是继大友克洋的《阿基拉》（1988）之后又一部在西方激起千层浪的赛博朋克动画巨制。影片部分由漫画娱乐公司（Manga Entertainment）赞助拍摄。漫画娱乐公司是日式动漫在西方市场的主要发行商，它一直在试图维持阿基拉的巨大市场驱动力。《攻壳机动队》中运用到复杂精细的传统2D动画，该片也因将CG动画与2D画面进行混合试验而闻名。

故事讲述政府的超级实验电脑“傀儡师”出现严重问题，并开始通过潜入其他网络逐步对军事进行控制。一位半机械少女成为阻止这一切的关键（片名指的就是掩藏在她机械躯壳下的灵魂【译者注：《攻壳机动队》英文名为Ghost in the shell，意为“壳里的鬼魂”】），但她却和这台机器产生了某种感情。影片采用了复杂的多线式叙事，展现了押井守标志性的写实型非完美角色。本片改编自士郎正宗的漫画，虽然在西方赢得了一批狂热粉丝，但始终没能像《阿基拉》那样得到主流观众的欣赏。本片还衍生出了多部电视剧集和OVA续作。其正统续集《攻壳机动队2：无罪》（2004）同样由押井守花巨资打造，但这次的剧情却更多的基于他自己的原创故事。该片标志着传统2D动画和3D电脑动画结合技术的进一步发展。

1995

南非

威廉·肯特里奇：《流亡的菲利》

画廊艺术家威廉·肯特里奇（William Kentridge）把动画作为他多媒体装置艺术的一部分，为此他拍摄了一系列动画短片。《流亡的菲利》（Felix in Exile）是其中最出名的一部，本片属于肯特里奇在1989年至1999年间创作的“绘画放映”（Drawings for Projection）作品系列的一部分，也是一部典型的讲述南非社会与历史以及回忆与时间的肯特里奇式作品。

肯特里奇在这些影片中使用了三十张到四十张细节丰富的碳素笔画。他对画面不停地进行改动重绘，然后又将部分画面擦掉重画，并把每一次加工后的画面都拍下来，通过保留之前的涂改痕迹，以及层层叠叠的修图效果，暗示有意或无意间被重新修改的记忆与历史。和20世纪盛行的抽象艺术不同，肯特里奇的画作带有强烈的比喻性与写实性。这些图像粗糙而写实，往往又包含各种超现实主义和象征主义的元素。

《流亡的菲利》的主角菲利克斯·泰托鲍姆是贯穿肯特里奇这一时期作品中的老面孔。在这部影片中，菲利克斯在南非实施种族隔离政策期间流亡巴黎，寻求一个安身之处。除了表现菲利克斯的行动外，这部半叙事性的影片中还出现了一名女性土地测量员惨遭射杀的场景，以此揭露出政府镇压下的南非是如何饱受暴力的蹂躏和摧残。

1996

美国

亨利·塞利克：《飞天巨桃历险记》

皮克斯的《玩具总动员》横空出世一年后，亨利·塞利克推出了这部可爱的《飞天巨桃历险记》（James and the Giant Peach）为传统静帧模型动画摇旗呐喊。作为迪士尼的又一部静帧动画，本片和《圣诞夜惊魂》（The Nightmare Before Christmas）一样，也是由蒂姆·伯顿担任制片人。影片改编自罗尔德·达尔（Roald Dahl）的经典儿童故事书。和许多成功的动画长片一样，本片在开场就以詹姆斯父母双亡的情节给予观众巨大的情感冲击。影片以真人实拍镜头作为开场和结尾，但当詹姆斯为逃避他邪恶的姑妈而躲进花园中的巨桃里面后，他又变成了静帧动画人物，并遇见了一群模型昆虫。这些昆虫是詹姆斯在他监牢般的卧室里唯一的朋友。巨桃横跨大西洋漂向安全的纽约。一路上这群古怪的角色经历了各式各样的有趣冒险。受雷·哈里豪森的影响，片中还安排了一场沉船骷髅战、钢铁巨鲨袭击，以及套索海鸥飞行。

对于伯顿、塞利克和他们的动画团队而言，创造力是没有止境的。片中的每一个镜头都充满了惊奇感，迸发着想象力，其中有一个场景居然还转变成剪纸动画。《飞天巨桃历险记》在昂西国际动画节获最佳动画长片奖，并成为许多动画师眼中的邪典佳作。

1996/1997

美国

麦克·加吉：《瘪四与大头蛋玩转美国》；《山丘之王》

麦克·加吉（Mike Judge）的MTV邪典系列“瘪四与大头蛋”（Beavis and Butt-Head）始创于1992年，并在日渐兴盛的“创新型”电视动画中脱颖而出，影响深远。动画主要讲述两个绘制简陋的青少年坐在沙发上一边看电视中的MV一边做一些低级评论。给这样一个系列制作电影版似乎没什么前景，但加吉却通过《瘪四与大头蛋玩转美国》（Beavis and Butt-Head Do America）告诉观众他的才华绝不止于此。这部怪异而有趣的影片讲述这对成天傻笑的白痴搭档为了寻找失窃的电视而跑遍整个美国，一路上遇见各种怪人怪事。和其他改编自动画剧集的电影长片一样，《瘪四与大头蛋玩转美国》在动画和背景质量上也上了几个档次，但仍旧保留了原剧集特有的松散、潦草的魅力。

加吉后来又制作了另一部有趣的获奖动画剧集《山丘之王》（King of the Hill）。相比于《辛普森一家》和《恶搞之家》，《山丘之王》更偏向慢热型，情节更古怪，角色的戏份也更重。虽然加吉一直都属于那种善于发掘和表现日常生活另类一面的导演，但相比于《瘪四与大头蛋》，《山丘之王》更显成熟，对“普通”美国人的刻画也更为细腻。加吉同时也为自己作品中的许多角色配音。他后来又转向制作搞怪的另类真人喜剧电影，并在这些影片中进一步嘲讽日益肤浅的消费文化。但加吉总能在讽刺恶搞的同时，保持对自己的动画角色的和现代美国生活的深厚感情。

1996

德国

奇克公司：《沃纳：飙风天王》

1990年，格哈德哈恩电影制作公司（Gerhard Hahn Filmproduktion）和汉堡的奇克公司（Trickompany）根据赫特格·费得曼（Rötger Feldmann）创作的热门漫画拍摄了一部成人动画长片《沃纳·贝因哈特》（Werner Beinhart）。影片在德国大受欢迎，另外两部以嗜酒如命的摩托车手为主角的续集接踵而至，其中包括1996年的《沃纳：飙风天王》（Werner—Das muss kesseln!!!）。在本片中，沃纳和好友安迪赌上他们心爱的宠物猪，只为在赛车中击败有权有势的诺贝尔施怀德（Nobelschröder）。

奇克公司由迈克尔·沙克（Michael Schaack）建立，以制作广告、电影长片和电视剧集为主。和“沃纳”系列影片一样充满喜感的还有奇克公司的获奖影片《小混蛋》（Kleines Arschloch，1997），这部短片也是以一位德国人气漫画人物为主角。

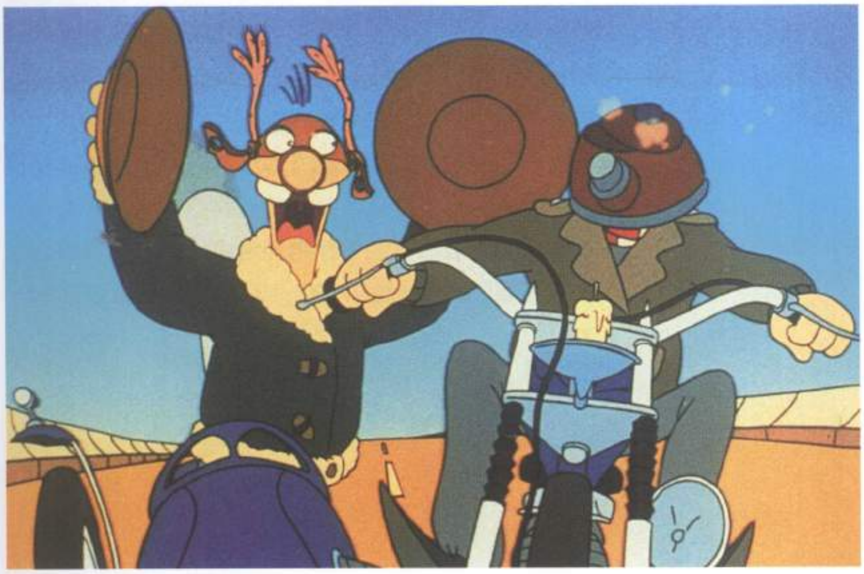
1996

日本

宫本茂：《超级玛丽 64》

宫本茂和任天堂创作的《超级玛丽64》不仅是史上最伟大的一款电脑游戏，同时也是20世纪艺术节和娱乐界最伟大的作品之一。当游戏者发现通过一些简单的操作就能控制玛丽进行奔跑、跳跃、游泳、滑行甚至是在这个炫丽的游戏世界中自由飞翔时，他的惊奇感与兴奋感绝不亚于当年第一批观看温瑟·马凯的《恐龙葛蒂》或是迪士尼的《白雪公主》的电影观众。

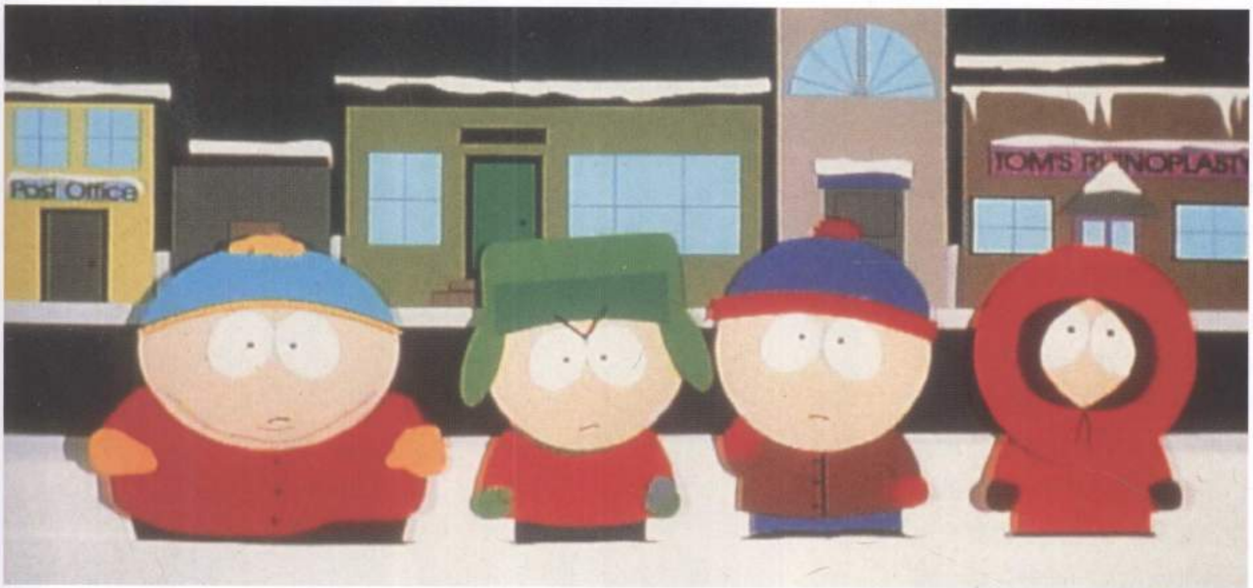
游戏中的动画也是电子游戏史上的一个里程碑。在这个全新的3D世界中，玛丽被经过重新设计，他的所有动作都生动地传达出他积极勇敢、永不言败的角色性格，以及他是抱着何等乐观的态度奋不顾身的冲向各种危险敌人和无尽迷宫，只为从残暴的库巴大魔王中拯救他心爱的碧奇公主。



《沃纳：飙风天王》
1996

1997

美国



《南方公园》
1997 年至今

马特・斯通 & 特雷・帕克：《南方公园》

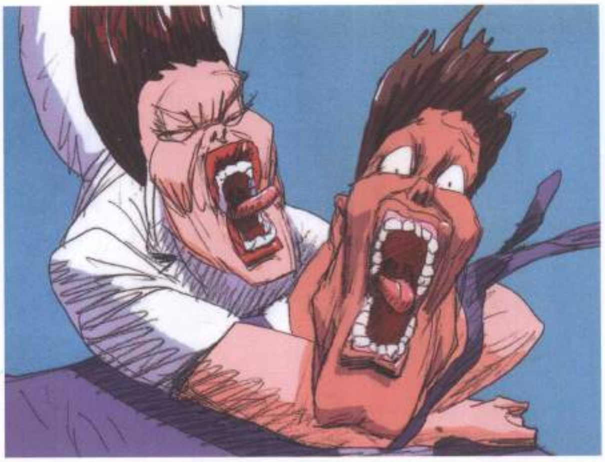
《南方公园》（South Park）是《辛普森一家》掀起的恶搞动画浪潮中的其中一波，并凭借其独特的魅力逐渐演变成一种文化现象。该系列主角是四个学龄男孩：斯坦（Stan）、凯尔（Kyle）、艾瑞克（Eric）和肯尼（Kenny）。他们生活在科罗拉多州一个名叫“南方公园”的虚构小镇上，两位主创马特・斯通和特雷・帕克（Trey Parker）根据自己小时候生活的环境创造了这个小镇。《南方公园》在剧情上比《辛普森一家》更粗俗、更黑暗、更荒诞，但也更够胆。该系列把极简动画风格发挥到了极致，主角完全由一些粗糙的活动圆片构成，但这也恰恰是《南方公园》的笑点和魅力所在，或许这也正好代表了孩童单纯视角下的世界。这种剪纸风格和它荒诞不羁的幽默源自两位主创痴迷的60年代经典英国剧集《巨蟒马戏团》。《巨蟒马戏团》的动画部分由特瑞・吉列姆负责。两人年轻时第一次看见这个剧集就被震住了——这完全不同与他们看过的任何一部美国主流电视剧，正是这部剧集成为两人的灵感之源。

《南方公园》的剧本通常围绕各种荒诞怪异的事件展开，充满了对时事和媒体热议话题的辛辣讽刺。动画也包含了一些屡试不爽的桥段，如肯尼的“每集必死”定律。而片中的成人角色，如小主角们所见，往往表现得比小孩还要愚蠢幼稚。为了保证每集话题的时效性，动画的制作时间被卡的很紧，往往剧本写出来一两周之内动画就要开播。动画至今仍保留了试播集的纸片拼贴风格，但为了保证速度，现在的制作都是在电脑中进行。

《南方公园》最初的几集成为了网络上第一批“病毒视频”，其动画台词对流行语的带动作用引起了喜剧中心频道的注意，并接下了该动画的制作。特雷和斯通负责了所有主角的配音，而喜剧中心频道则常常在接到新动画数小时之内就直接在电视上播出。1999年该剧推出电影版《南方公园：更大！更长！无删减！》（South Park: Bigger, Longer, and Uncut），该片一举打破了动画电影的粗口纪录。

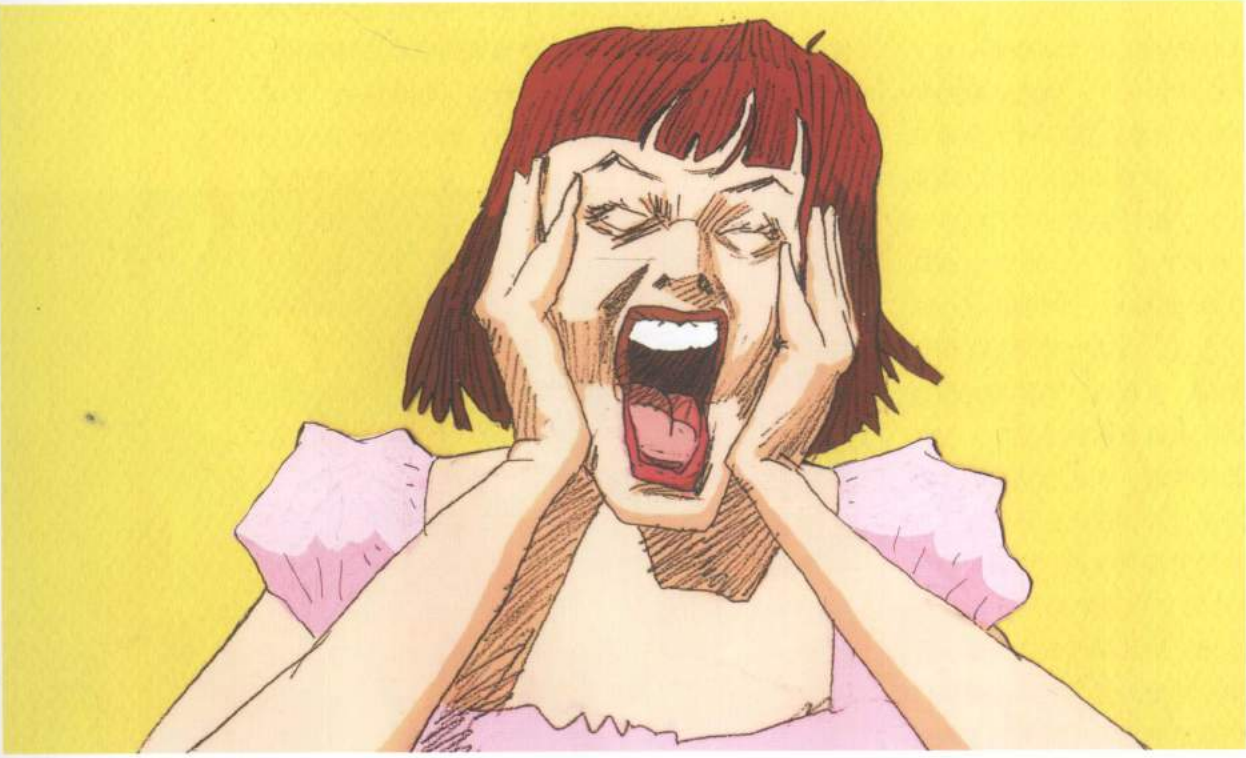
1997
美国

比尔・普林顿：《我嫁给了一个怪物》



插画家比尔・普林顿开始制作动画不久，便凭借其扭曲的视觉画面和独特的精神内涵获得业界的关注。他早期的短片作品《你的脸》（Your Face，1988）还获得奥斯卡奖提名，普林顿的独特风格也立刻吸引了大批影迷的追捧。后来普林顿又开始制作动画长片，他也是目前为止唯一一个亲手绘制动画长片的每一帧画面的动画师。

《我嫁给了一个怪物》（I Married a Strange Person）是这位多产的动画人的第三部长片作品，讲述在一对夫妇的新婚之夜，丈夫突然发现自己想象的东西全都会变成现实。片中还出现了被誉为“电影史上最古怪、最滑稽的性爱场景”。



《我嫁给了一个怪物》
1997

Flash与在线动画的兴起

90年代的最后几年见证了互联网的淘金热潮，几乎所有的金融家都争先恐后地往互联网行业砸钱。正如我们所知，经济泡沫崩溃后，这其中有上百万美元都打了水漂。而作为一种能在电脑屏幕上传播信息的理想媒介，动画是当时投资的热门对象之一。不幸的是受到当时技术限制，别说在线观看视频，就连简单的人机交流都慢得令人发指，另外当时的公众也还没有付费观看视频的意识。10年后，宽带进入千家万户，当年的一些创意和想法才开始变得有现实意义。

在线动画的出现关键在于Flash软件的开发。有了Flash之后，动画的制作变得更加简单，动画的格式也变得越来越小，不需要太多的加载时间就可以轻松观看。许多的公司都开始依靠Flash动画赚钱，Icebox和Atom Films 等网站则提供各种创意型、非主流以及争议性的动画，如比尔·普林顿的短片、帕姆·布拉迪（Pam Brady）和凯尔·麦卡洛奇（Kyle McCulloch）的《王先生》（Mr Wong）、麦克·雷斯的《酷儿鸭》（Queer Duck）和彼得·贝格（Peter Bagge）根据“沙滩男孩（Beach Boys）”组合的家庭丑闻改编的爆笑动画《摇滚老爸》（Rock’ n’ Roll Dad）。Flash后来还成为低成本动画、动态图形设计以及其他相对传统的动画必不可少的制作工具。1997年，《莱恩与史丁比》的创作者约翰·克里法鲁斯意识到互联网的存在可以让他直接无视那些审查主管的存在。他开始在网上推出一个名为“天杀的乔治·里克尔”（The Goddam George Liquor Program）动画系列。同年，曾因1984年的艺术片《他们》（The Sum of Them）闻名的艺术家兼动画师克里斯汀·帕努斯卡（Christine Panushka）被委任负责运营一个名为“绝对帕努斯卡”的在线动画网站，该网站大力宣传实验动画并配以文章解读，还举办了一次网上电影节，并高度评价了包括皮特·帕恩和朱尔斯·英格尔（Jules Engel）在内的二十四位动画人。

许多其他在互联网产业萧条期存活下来的在线动画公司通过制作“病毒”电影（通过电子邮件进行传播的电影）进一步壮大。其中的成功案例包括伊凡·斯皮里德里斯（Evan Spiridelli）和格雷格·斯皮里德里斯（Greg Spiridelli）创办的jibjab.com、乔·维奇（Joel Veitch）的Rathergood.com、鬼才Cyriak的超现实作品，最成功的莫过于马特·斯通和特瑞·帕克的《南方公园》，该剧最初的几集是曾是风靡互联网的病毒视频。

1997
日本

宫崎骏：《幽灵公主》

在古代日本，年轻的王子阿西达卡为营救族人杀死了一头受诅咒的野猪。战斗过程中留下的伤口开始消耗阿西达卡的精力，于是阿西达卡乘着他的鹿开始踏上寻找解药之旅。旅途中他遇上了与狼为伴的幽灵公主，他逐渐学会了使用伤口赋予他的巨大力量，并卷入了一场人类与森林之神之间的旷世大战。片中半幻想式的自然世界、简洁干净的造型和几位年轻主角的流畅动画都带着宫崎骏标志性的设计风格。但娓娓道来的故事和主题对于不熟悉日本民俗文化的观众来说恐怕难以接受。

宫崎骏的前作《红猪》（1992）是一部色彩斑斓、情节独特的冒险动画，讲述一位双翼战斗机飞行员兼赏金猎人变成猪的故事。但在这部《幽灵公主》中，宫崎骏却选择了更具思想性的成人向故事题材。本片受到英国奇幻作家罗斯玛丽·萨克里夫（Rosemary Sutcliffe）的影响，有点像1984年的《风之谷》的续作，并被认为是宫崎骏最严肃一部史诗级环保题材动画。《幽灵公主》从策划到完成制作共花费超过15年时间，并一举创下当时日本影史上的票房纪录。

为了在美国发行，本片重金邀请到一批大牌明星为其献声。在吉卜力的一再坚持下，本片最终一刀未剪，但这个充满暴力与肢解场面的成人向故事令许多西方观众一头雾水，本片也因此未能在海外再现日本国内的票房神话。但《幽灵公主》DVD的全球销量却势头强劲，另外，本片和宫崎骏的其他作品一样，凭借观众的口口相传积累了大量的人气。

1998

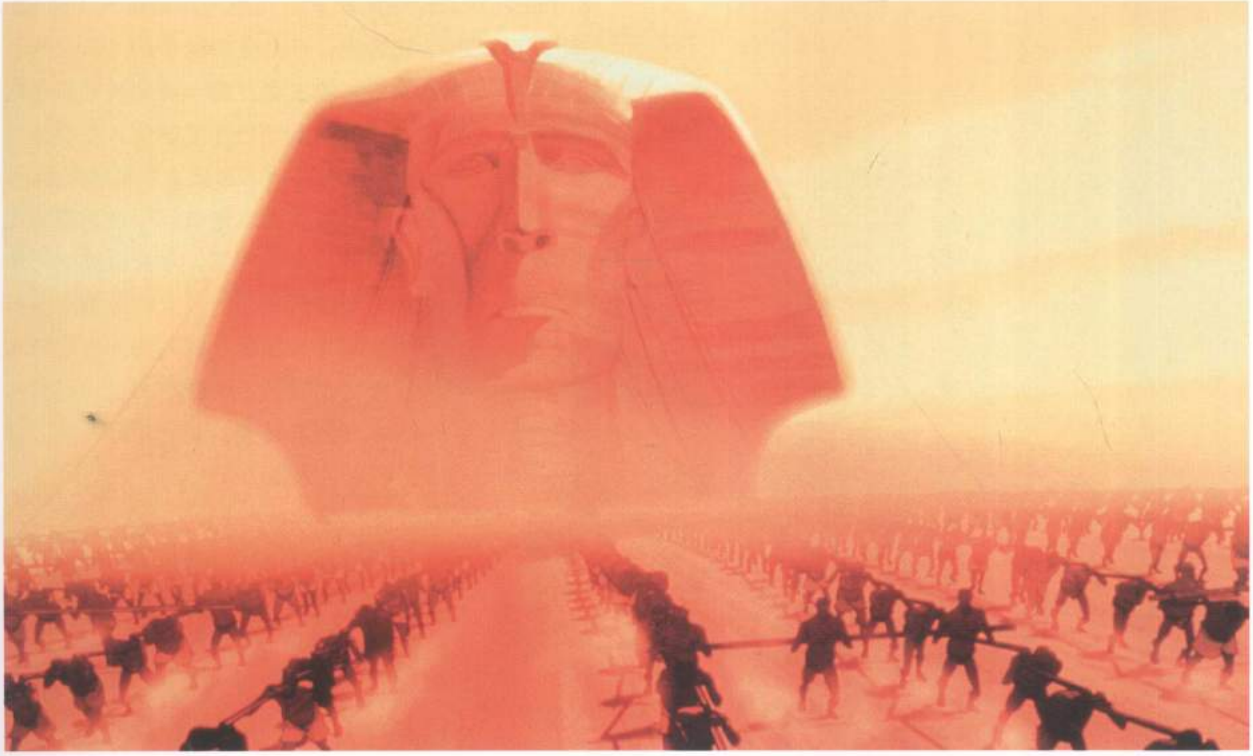
美国

西蒙·威尔斯，布兰达·查普曼，史蒂夫·西克纳：《埃及王子》

动画影片《埃及王子》（Prince of Egypt）在宣传造势上远胜过《虫虫危机》和《小蚁雄兵》，史蒂芬·斯皮尔伯格、杰弗瑞·卡森伯格（Jeffrey Katzenberg）、大卫·格芬（David Geffen）更是在本片上豪赌了一把。面对迪士尼在90年代动画长片复兴时期获得的巨大成功，三人砸下数百万美元购置最尖端的设备打造梦工厂（DreamWorks Animation），希望以此和迪士尼一较高下。《埃及王子》的导演工作交给了三位经验丰富的动画人，他们分别是：西蒙·威尔斯（Simon Wells），史蒂夫·西克纳（Steve Hickner）和布兰达·查普曼（Brenda Chapman）。查普曼曾在《狮子王》中担任总编剧，此次的《埃及王子》让她成为美国动画长片史上的第一位女性导演。

这部史诗级动画讲述的是《圣经》中的摩西与出埃及记的故事。影片融合了CG背景、手绘动画以及华丽的视觉特效，令人过目难忘。影片试图通过一种严肃而成熟的方式来讲述故事，有意把自己和迪士尼动画中会说话的动物与插科打诨的跟班角色等俗套模式区别开来。本片票房表现不错，但相比与迪士尼之前几部热门大作还是稍显逊色。原因也许在于和同时期的许多2D动画长片一样，本片的光芒也被日渐流行的3D CG动画所掩盖。

影片的大规模宣传造势吸引观众纷纷进入电影院一探究竟，而本片壮丽的画面也确实令许多观众相当满意。但数年之后，这部动画却渐渐被人淡忘。对于儿童观众来说，片中的犹太历史故事未免有些吓人，但相比于迪士尼乐此不疲地编撰的花哨现代童话，本片的不少场景还是令许多成人观众印象深刻。



《埃及王子》
1998

动画公司简介

梦工厂动画公司

好莱坞传媒公司梦工厂（DreamWorks SKG）成立于1994年，公司创始人是三位娱乐界巨头：史蒂芬·斯皮尔伯格、大卫·格芬、杰弗瑞·卡森伯格。由于斯皮尔伯格和卡森伯格之前就有制作动画长片的成功经验，梦工厂一开始就把动画作为一个重点发展项目。公司的目标是每年推出两部动画长片，鉴于制作一部动画长片所涉及的巨大工作量，要完成这样的目标并不是件容易的事。梦工厂的许多早期长片多为传统的2D动画，公司的大部分员工也是2D动画背景，但梦工厂很快便和太平洋数码影像公司（Pacific Data Images，简称PDI）展开合作，并开始制作CG电影。随着《小蚁雄兵》（Antz，1998）的成功和《怪物史瑞克》（Shrek，2001）的爆红，从2003年开始，公司的所有作品都变成了CG动画。相比迪士尼，梦工厂早期的2D动画更多的是面向成人观众，题材也更加严肃。但渐渐的，梦工厂逐步变成以制作快餐式的恶搞CG动画而闻名。它的作品中往往带有各种贫嘴的角色、摇滚音乐以及对流行文化的影射，在吸引成人观众的同时也能讨好儿童。梦工厂动画部（DreamWorks Animation）从梦工厂中分离出来，成为一家独立公司。

梦工厂动画公司完美地把喜剧、动画以及极富娱乐性的故事融合在一起，这也使得它成为现今世界上最成功的一家动画工作室。公司的知名代表作包括“怪物史瑞克”系列（Shrek）、《马达加斯加》（Madagascar，2005）、《蜜蜂大电影》（Bee Movie，2007）、《功夫熊猫》（Kung Fu Panda，2008）、《怪兽大战外星人》（Monsters vs Aliens，2009）以及《驯龙高手》（How To Train Your Dragon，2010）。

1998

美国

托尼·班克罗夫特 & 巴里·库克：《花木兰》及迪士尼佛罗里达工作室

《花木兰》（Mulan）的浓郁中国风使其成为迪士尼后期2D长片中兼具设计美感与娱乐效果的动画佳作。本片改编自中国民间故事，讲述一位少女女扮男装替父从军，并逐步成长为一位英雄人物。《花木兰》可以说是迪士尼90年代长片复兴中最后一部名利双收的作品，但它的成绩与迪士尼前期的《阿拉丁》（Aladdin，1992）、《狮子王》（1994）所取得的巨大盈利相比已不可同日而语。

迪士尼于1989年在佛罗里达州的奥兰多设立工作室，《花木兰》就是在这个工作室制作完成。该工作室还曾推出过三部经典“兔子罗杰”短片，其他在评论与商业上均获得成功的作品还包括《星际宝贝》（Lilo & Stitch，2002）和《熊的传说》（Brother Bear，2003）。有人推测，如同1993年《圣诞夜惊魂》的诞生一样，正是东海岸工作室（East Coast studio）与伯班克总部的遥远距离减弱了迪士尼主管对影片制作的干涉，使得产自佛罗里达的作品远比洛杉矶工作室的《变身国王》（The Emperor’s New Groove，2000）、《亚特兰蒂斯》（Atlantis，2001）、《星银岛》（Treasure Planet，2002）更受欢迎。但是，这些作品却被认为赚不到足够的钱来维持奥兰多工作室的运转，工作室最终于2004年关闭。

工作室关闭数月之前，华特·迪士尼的侄子罗伊·O.迪士尼（Roy O. Disney）就以辞职来抗议迪士尼主席迈克尔·艾斯纳（Michael Eisner）的新政策。艾斯纳为图短期暴利而牺牲创新、质量等迪士尼核心价值观，试图把华特·迪士尼每年推出一部动画长片的理想出片进度改为数月一部，并把大量直接在DVD上发行的续集作品向市场倾销，这一做法遭到很多人诟病，被认为是在给迪士尼的品牌抹黑。对于罗伊和迪士尼其他持传统观念人士来说，关闭前途大好的佛罗里达工作室的做法无疑是对公司价值理念的背叛，但对于其他更为现实的观察者来说，这不过是CG动画的崛起导致2D动画衰落的必然结果。

1998

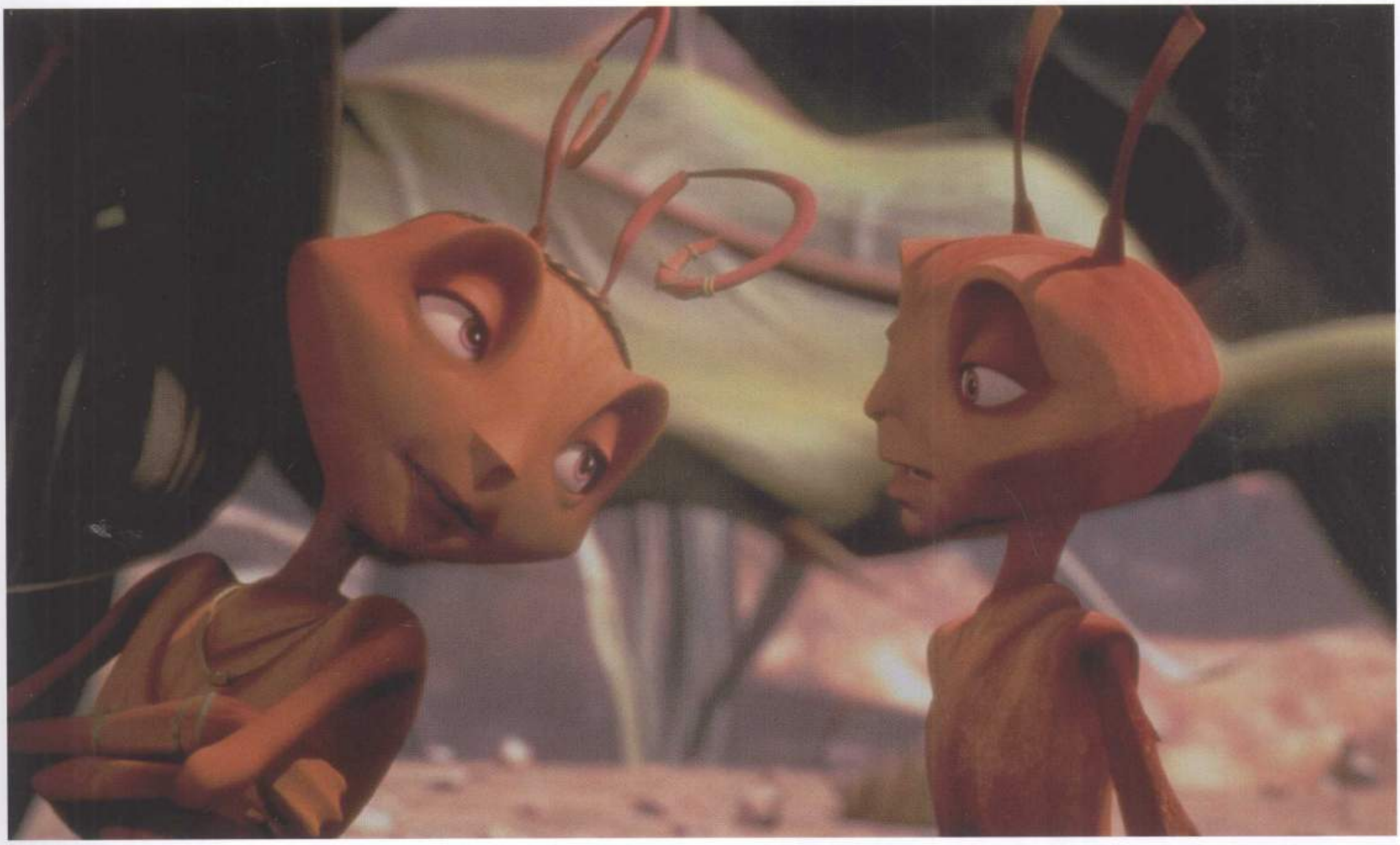
美国

约翰·拉塞特 & 安德鲁·斯坦顿（Andrew Stanton）：《虫虫危机》
艾瑞克·达尼尔（Eric Darnell）& 蒂姆·约翰森（Tim Johnson）：《小蚁雄兵》

梦工厂与太平洋数码影像公司合作的《小蚁雄兵》（Antz）是影史上的第二部电脑动画长片，紧随其后的则是皮克斯和迪士尼的《虫虫危机》（A Bug's Life）。两部动画均以蚁群和反抗体制的蚂蚁个体为主题，于是公众的焦点便转向了两大新兴动画巨头：皮克斯和梦工厂之间的较量。迪士尼和皮克斯方面频频指责梦工厂盗用他们的创意，因为梦工厂的老总杰弗瑞·卡森伯格是在《虫虫危机》筹划阶段离开迪士尼并成立梦工厂的。卡森伯格则声称《小蚁雄兵》的创意完全来自于导演蒂姆·约翰森，和皮克斯、迪士尼没有半点关系。考虑到当时电脑技术的发展水平，两部电影同时采用昆虫题材其实也不足为奇。对于制作电脑动画来说，昆虫和玩具一样都是绝佳的对象，因为要做出灵活柔软、浑身毛绒绒的动物实在是太困难了。

两部动画都宣扬个人自由、提倡以民主和团结推翻专制暴政。但相比之下，《小蚁雄兵》更像一部

《小蚁雄兵》
1998



《虫虫危机》
1998

成人向、政治向的黑色喜剧。该片主角是一只名叫Z的蚂蚁，由伍迪·艾伦配音。Z有些神经质，但很有想法，他质疑他所生活的这个地下苏维埃式的社会，认为这里缺乏个人自由。生来就是工蚁的Z被迫参加了一场血腥的战斗，随行的蚂蚁无一生还，他的同伴则在临死前要他为自己的生命着想。Z选择逃跑保住性命，但回到蚁群的他却被当作战斗英雄用作政治宣传。Z爱上了公主宝拉（Princess Bala），并决定击败邪恶的曼将军（General Mandible）以保护整个蚁群。

《虫虫危机》在基调上要轻松许多，当然也不乏阴暗的情节。由戴夫·弗雷（Dave Foley）配音的菲力（Flik）是个古怪的发明家，他为了提高收集食物的效率、减轻族人负担，发明了先进的收割机，却不料弄巧成拙，把蚂蚁们辛苦收集的粮食全弄没了，而这些粮食是要进贡给统治他们的邪恶的蝗虫帮……和Z一样，菲力也被迫离开蚁群独自生存。

画面的差异巨大注定这两部动画基调也大相径庭。《虫虫危机》的大部分场景发生在蚁穴之外，展现了皮克斯在制作鲜亮、生动的自然环境上所取得的技术性进步；《小蚁雄兵》的故事则基本上发生在压抑的地下蚁穴。《小蚁雄兵》有丰富复杂的面部表情，在制作水的动画上也技高一筹；皮克斯则有更为出色的角色动画，搞笑角色的设计以及片中身怀绝技的马戏团成员大战蝗虫帮的部分尤为精彩。

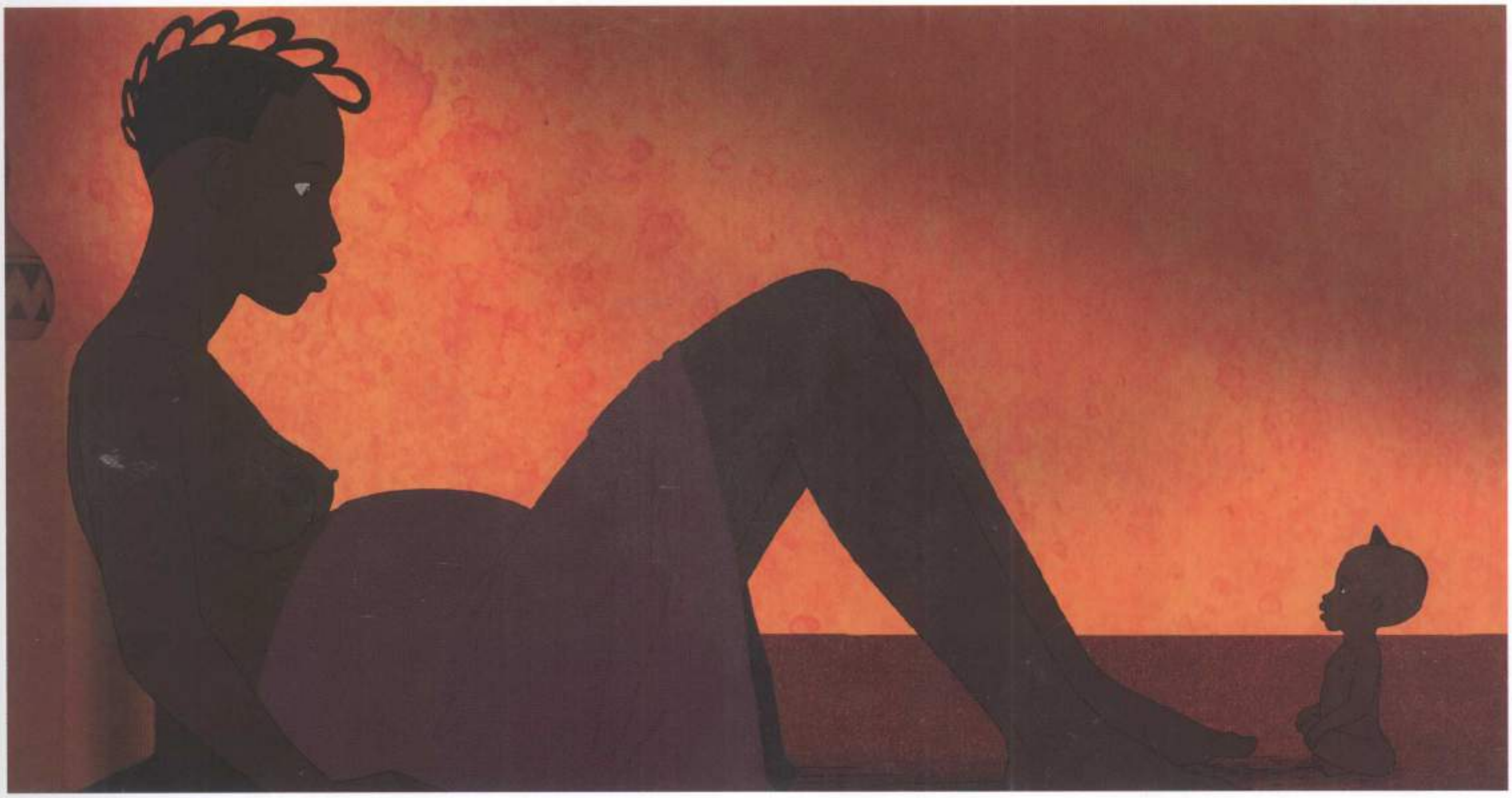
就票房而言，轻松愉快的《虫虫危机》要略胜一筹，但两部动画均获得评论的赞扬，同时也证明CG动画绝非昙花一现，它的市场还很大，足够消化各种动画长片。

1998
法国

米歇尔·欧斯洛：《叽哩咕历险记》

法国导演米歇尔·欧斯洛（Michel Ocelot）根据童年在非洲的经历制作了这部风格独特、美轮美奂的《叽哩咕历险记》（Kirikou et la sorcière）及其续作。影片取材自非洲民间故事，讲述一个部落村庄里诞生了一个特别的小婴儿，他一生下来就能说话会走路，后来还打败了欺压他族人的邪恶女巫。片中华丽而精美的设计源自非洲传统艺术及法国画家亨利·卢梭（Henri Rousseau）的作品风格。动画采用了剪纸片风格，所有的角色几乎都是以侧身像出现，这也更加增强了影片的原始艺术感。动画的简单平面感与这一时期充斥其他动画长片的三维效果形成强烈对比。影片很容易被拿来与洛特·雷妮格的作品进行比较，但欧斯洛称影片所受的影响来自于奥伯利·比亚兹莱（Aubrey Beardsley）和西斯·罗宾森（Heath Robinson）等维多利亚时期的插画家，以及古埃及和古希腊艺术。

《叽哩咕历险记》在全世界许多地方都获得巨大成功，其中在欧洲大陆和日本成绩最为明显。宫崎骏通过吉卜力工作室发行了该片，并亲自负责监督日文版的配音工作。但在美国和英国，发行商却因为片中的裸体场面而大为不满，要求对角色进行必要的遮掩。欧斯洛一口拒绝了这种要求，因此本片在这些国家的放映受到了很大的限制。影片的成功带动了续集《叽哩咕与野兽》（Kirikou et les bêtes sauvages，2005）的推出，本片继续围绕叽哩咕的童年故事展开，并衍生了一部舞台音乐剧。



《叽哩咕历险记》
1998

1998

英国

杰米·休利特 & 达蒙·艾尔巴恩：街头霸王乐队

街头霸王乐队（Gorillaz）由摇滚乐队Blur的主唱达蒙·艾尔巴恩（Damon Albarn）和漫画艺术家、《坦克女郎》的作者杰米·休利特（Jamie Hewlett）共同打造。街头霸王是一支卡通摇滚乐队，凭借一系列的动画MV而为人熟知。艾尔巴恩和休利特是在观看完MTV频道无数空洞乏味的MV之后才萌生出创作这样一支乐队的想法。不同于过去甜腻的卡通乐队，街头霸王乐队张扬着一种反体制的朋克和嘻哈精神。他们的音乐大胆地混杂了各种城市风格，并经常有各种名人的客串演出。

乐队早期的MV运用到休利特风格独特的有限动画。乐队走红后，他们的MV也逐渐成为同类作品中的佼佼者。伦敦的热情电影公司（Passion Pictures）通过混合2D和3D动画赋予整个乐队灵魂，其中大部分MV作品都是由动画导演皮特·坎德兰（Pete Candeland）执导。

1998

日本

今敏：《未麻的部屋》

《未麻的部屋》讲述一位准备进军演艺界的当红歌手面临来自疯狂的歌迷、媒体以及变态杀手等各方压力的故事。在这部心理惊悚片中，现实与幻想完全被混淆。女主角在接拍一场强奸戏后受到巨大的心理创伤，而影片的多角度叙事与刻意打乱的剧情也反映出主角混乱的心境。导演今敏抛弃了电影常用来区分现实与幻想的过渡镜头，充分利用了日式有限动画风格将本片打造成一部挑战观众心理承受力的惊悚动画。影片由Madhouse制作，出色的剧本出自村井贞之之手，故事则改编自竹内义和的同名小说。本片导演今敏也是《阿基拉》导演大友克洋的手下爱徒。

继《未麻的部屋》之后，今敏又推出了《千年女优》（2001）。本片在主题上同样模糊了现实与幻想的边界，讲述一位隐居的年迈女演员口述她一生的故事。她述说的经历把历史事件与她的个人生活以及她出演过的电影交织在一起，令观众分不清到底哪些是真实，哪些是杜撰。今敏执导于2004年的动画剧集《妄想代理人》同样延续了这种虚实难辨的暧昧风格，该剧讲述两个侦探追查一个杀手，而这个杀手既有可能真实存在，亦有可能只是现代都市的妄想和多疑造就的恶魔。

1999/2003
美国

沃卓斯基兄弟：
《黑客帝国》与《黑客帝国动画版》

受日式动漫特效动感、虚实结合的影响，以及功夫动作片、赛博朋克小说的启发，《黑客帝国》（The Matrix）及其两部续集《黑客帝国：重装上阵》（The Matrix Reloaded，2003）、《黑客帝国：矩阵革命》（The Matrix Revolutions，2003）已成为漫画风格电影作品中不朽的经典。

“黑客帝国”系列既大量使用到CG动画，也天衣无缝地把真人演员表演与CG演员剪辑到一起，以其极端的镜头移动方式闻名，例如后来被频繁山寨的“子弹时间”技术，即通过多台摄像机围绕拍摄对象高速旋转拍摄慢动作场景。1995年，米歇尔·冈瑞在比约克的《自我之军》（Army of Me）和滚石乐队的《像一颗滚石》（Like A Rolling Stone）MV中首创“子弹时间”技术。冈瑞则是通过连续快速触发一圈静止的摄像机进行拍摄，这种技术最早又可追溯至爱德沃德·迈布里奇在19世纪拍摄的动物动态图像。

沃卓斯基兄弟（The Wachowskis）通过电脑程序预先设定摄像机运动轨道，再使用激光定位摄像机和数字变形技术完善画面，这种对不同的特效进行快速融合的做法已成为他们作品的标志，他们对特效的使用永远走在观众前面，但他们的作品又总令人不知所云。2008年，沃卓斯基兄弟将日本动画经典《马赫五号》（Speed Racer）搬上银幕，这部极度艳丽的真人/CG电影延续了两人擅长的酷炫特效和迷幻风格。

《黑客帝国动画版》（The Animatrix）由九部动画短片构成，每一部均以黑客帝国的世界为背景。这些短片大多由Madhouse公司和Studio 4C公司制作。沃卓斯基兄弟委托、监督并参与了部分作品的编剧工作，他们和多位对“黑客帝国”系列有重要影响的日本动画人展开合作，如森本晃司、渡边信一郎、钟彼得、川尻善昭以及前田真宏。

1999
美国

布拉德·伯德：《铁巨人》

布拉德·伯德拍摄的《铁巨人》（Iron Giant）是许多动画师的最爱。影片改编自特德·休斯（Ted Hughes）的同名诗歌，讲述一个小男孩如何与一个不愿沦为战争机器的外星机器人结下深厚友谊的故事。本片的执行制片人是著名的谁人乐队（The Who）的核心人物：彼得·汤申德（Pete Townshend）。汤申德拥有原作的版权，他本人还曾基于这首诗创作过一出舞台剧。

影片将色调鲜明、富有现代感的手绘动画与3D机器人以及大量的CG背景完美的结合在一起。全片则给人一种50年代冷战时期，或是“垮掉的一代”时期独特的怀旧感。这部有笑有泪、制作精良的《铁巨人》深得评论青睐，并获得多项大奖，但苦于营销失策，该片的票房很不尽人意。

1999
美国

马特·格勒宁：《飞出个未来》；
赛斯·麦克法兰：《恶搞之家》

《飞出个未来》（Futurama）是马特·格勒宁继《辛普森一家》之后推出的又一部动画剧集。该剧背景设在未来世界，包含大量经过CG渲染的背景和视觉特效。这部动画充满了机智幽默的段子，其中两位主角令人印象尤为深刻。莉拉（Leela）是一位性感的独眼太空船船长，班德（Bender）则是一位嗜酒成性、脾气暴躁的机器人。这个系列在福克斯电视台一直播出到2003年，并于2007年直接在DVD上发行了四部电影版。2010年该剧在喜剧中心频道复活，并开始播出全新的剧集。

赛斯·麦克法兰（Seth McFarlane）的《恶搞之家》（Family Guy）是部动画情景剧，讲述肥胖的父亲彼得·格里芬（Peter Griffin）和家人的故事。他的家庭成员中有着各式各样的古怪角色，从性格沉闷的女儿梅格（Meg）到烟酒不离手的大狗布莱恩（Brian），再到一副超级大反派样子的婴儿史迪威（Stewie）。片中的许多角色都是由麦克法兰亲自配音。《恶搞之家》在播出第三季后便被播出方福克斯电视台砍掉，但该剧在Adult Swim频道重播后再度走红，其DVD销量更是相当可观，获得大批粉丝追捧。

1999
美国

斯蒂芬·西伦伯格：《海绵宝宝》

斯蒂芬·西伦伯格（Stephen Hillenburg）在学校当海洋生物老师时，曾以各种甲克生物和海底生物为原型设计了一系列卡通角色，并创作了一部名为《潮间世界》（The Intertidal Zone）的漫画。海绵宝宝原本是块真正海里的“海绵”，后来才演变成浴室用的海绵。西伦伯格后来又接受了动画培训，并凭借他的动画短片《虫洞》（Wormholes）获得执导动画剧集《洛克的现代生活》（Rocko’s Modern Life）的机会。后来，西伦伯格以《潮间世界》中的角色为原型制作了一集试播动画，并把它拿给尼克儿童频道的主管看，“海绵宝宝”系列由此诞生。

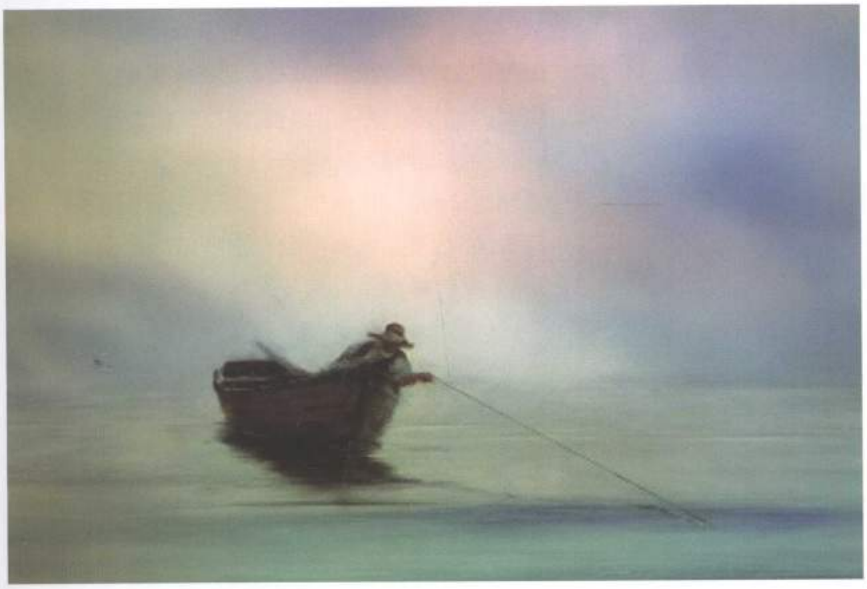
以住在海底的人形海绵为动画主角的想法虽然奇怪，但却不乏高明之处。海绵宝宝是个极其搞笑的角色，配音员汤姆·肯尼（Tom Kenny）赋予这个角色无敌欢快的个性。片中的其他配角都是一群海底怪胎，这个系列粗糙而又荒诞前卫的画风特别能抓人眼球。《海绵宝宝》是有史以来最成功的一部动画剧集，动画衍生出的周边产品更是大卖特卖。2004年，该系列还推出了一部电影版《海绵宝宝大电影》（The Spongebob Squarepants）。

1999

加拿大/俄罗斯

亚历山大·佩特洛夫 & 迪米特里·佩特洛夫：《老人与海》

在制作这部《老人与海》（The Old Man and the Sea）的过程中，亚历山大·佩特洛夫（Aleksandr Petrov）和儿子迪米特里·佩特洛夫（Dmitri Petrov）使用到一种独特的制作手法：在多平面玻璃上用手指和慢干型的油彩进行作画。父子俩经常通宵达旦地工作，并最终完成了这部精彩的奥斯卡获奖影片。《老人与海》改编自恩尼斯特·海明威的同名小说，讲述一位老人和一只大马林鱼之间的壮烈搏斗。影片把充满隐喻的瑰丽油彩和流畅到令人惊叹的镜头相结合，镜头的视点从空中的海鸥俯冲进渔船下的海水中，移动视角之完美恐怕只有CG动画才能做到。佩特洛夫后来声称故事中的老人对他来说就代表着“作为一名动画师所必需的拼搏、耐心和意志”。这也是他拍摄本片的灵感来源。



《老人与海》
1999

1999

英国

理查德·肯华斯 & 席诺拉：《小小机械人》及其它MV

理查德·肯华斯（Richard Kenworthy）是在皇家艺术学院读书时拍摄的这部《小小机械人》（The Littlest Robo）。这部CG渲染短片背景设在荒凉的美国西部，讲述一个小男孩和他沉默寡言的父亲之间的故事。他们有一只勤劳而快乐的家用型小机器人，这个机器人不论是在外形还是在性格上都和《星球大战》中的R2D2非常相似。

摇滚歌手科特·魏格纳（Kurt Wagner）为《小小机械人》献上了阴郁的旁白，魏格纳所在的摇滚乐队Lambchop和电台司令、Junior Senior、Blur、Unkle等乐队极富创意的MV都是由肯华斯的动画团队席诺拉（Shynola）一手操办。这些MV是席诺拉最知名、最出色的作品，同时也是21世纪初较为出类拔萃的动画影片。席诺拉小组由理查德·肯华斯、吉帝安·鲍斯（Gideon Baws）、克里斯（Chris）、哈丁（Harding）和杰森·格鲁斯（Jason Groves）组成，他们是在肯特艺术设计学院相识，并在伦敦一起住过同一栋房子，他们早期的许多作品也是在那里制作完成的。

席诺拉为Lambchop乐队拍摄的《像个女人》（Is A Woman）的MV效仿了传统中国画以及万氏兄弟的动画风格，展现一片落叶如何随着流水一路漂游的美丽画面。席诺拉为Junior Senior拍摄的《移动你的双脚》（Move Your Feet，2003）用到了早年的经典像素动画软件DPaint，整个MV就像是彩色像素艺术的一次狂欢。而席诺拉和荒诞漫画家大卫·史里格力（David Shrigley）为Blur乐队合作的MV《好歌》（Good Song，2003）则是一部怪异的lo-fi短片，讲述一只大松鼠和一个长翅膀的小人之间的爱情故事，当沉浸在快乐中的松鼠忘乎所以地磨起了尖牙时，两人的爱情也以惨剧告终。

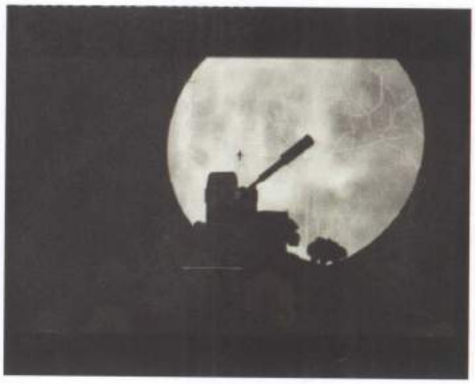
1999
英国

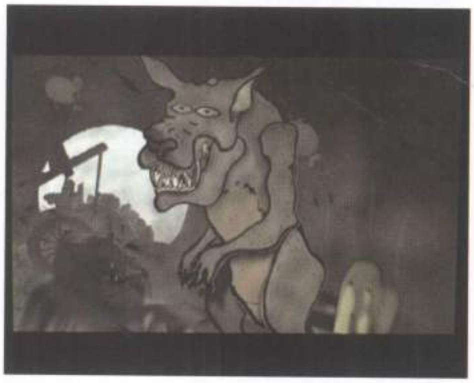
蒂姆·霍普：《狼人》

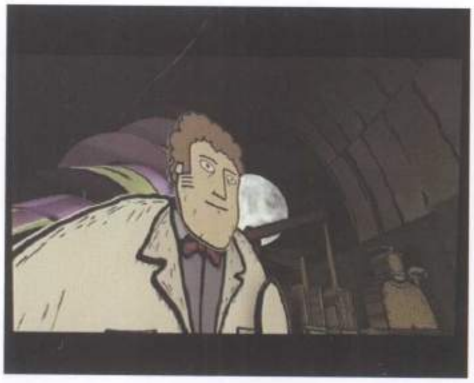
蒂姆·霍普（Tim Hope）的这部《狼人》（The Wolfman）不仅是部天才之作，更是lo-fi式电脑动画的一个绝佳范例。这和同期大多数咬定写实主义不放松的CG动画完全背道而驰。制作本片时霍普的资源非常有限：制作这部动画的电脑是向朋友借来的，工作地点还是一间合租房。霍普自己曾捣鼓出一些CG技术，并利用这些技术为他和演员朱利安·巴拉特（Julian Barratt）合演的喜剧制作舞台投影和过场动画。

制作《狼人》时，霍普把一些简单的卡通画扫描进3D Studio软件，然后在电脑中创造了一个迷你世界——有点类似于波斯盖特的家庭作坊式动画，抑或是3D版的特瑞·吉列姆式作品。霍普的这部短片讲述一个男人向着月亮倾诉自己的感情，然后突然变成一只狼人，并试图吞噬整个宇宙。仅在3分钟之内，影片的基调就从从维多利亚式的冷静完全转变成角色在宇宙中神经失常般的疯狂。

霍普还使用他的lo-fi CG动画制作了多支知名MV，其中包括酷玩乐队（Coldplay）的《别害怕》（Don' t Panic，2001）、King Biscuit Time 的《没风格》（No Style）。之后霍普又为前合作伙伴朱利安·巴拉特的荒诞电视喜剧节目《魔幻之旅》（The Mighty Boosh）设计过场动画，并通过伦敦的热情电影公司从事广告创作。







《狼人》
1999

1999

德国/英国

斯蒂芬·夏福勒：《假发匠》

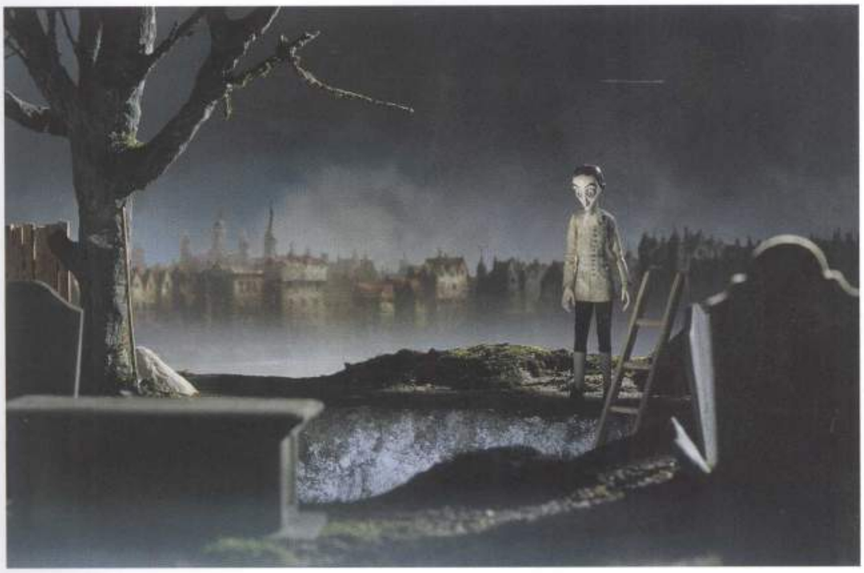
《假发匠》（The Periwig Maker）是一部基调黑暗、氛围浓厚的静帧动画短片，影片背景设在17世纪的大瘟疫时期，讲述一个假发匠面对窗外伦敦街头瘟疫肆虐尸横遍地的恐怖情景只求保全自身，但街对面一个健康状况日渐恶化的小女孩却渐渐引起他的关心。本片改编自丹尼尔·笛福的《瘟疫年纪事》，由斯蒂芬·夏福勒（Steffen Schäffler）的姐姐安妮特（Annette）负责编剧，肯尼斯·布拉纳（Kenneth Branagh）担任旁白。这部布景精美的《假发匠》耗时5年完成，影片还获1999年奥斯卡奖提名。

1999

日本

富冈聪：《下沉》

流体力学专业的富冈聪从大学起就开始自己制作电影，他把动画工作室的商业作品同自制的个人风格强烈的CG短片有机地结合在一起。《下沉》的背景也设在富冈聪标志性的色彩斑斓却又肮脏破败的超现实世界。在本片中我们可以看到城际列车中挤满了磕磕碰碰、看着色情杂志的深海潜水员，但每个人都隐藏在厚厚的铁壳下，避免了任何的肉体接触。这样的场景灵感明显源自富冈聪在日本乘坐地铁的经历。其他作品如《投币洗衣机》（Coin Laundry XYZ）、《疯狂油箱》（Gastank Mania）与《公平竞赛》（Justice Runners）都延续了他一贯色彩明艳、疯狂不羁的美学理念以及对待现代科技社会褒贬不明的暧昧态度。另外，富冈聪还为本田公司及日本铁路公司创作了多部广告。



《假发匠》
1999

2000
美国

拉尔夫·艾格斯顿：《鸟！鸟！鸟！》

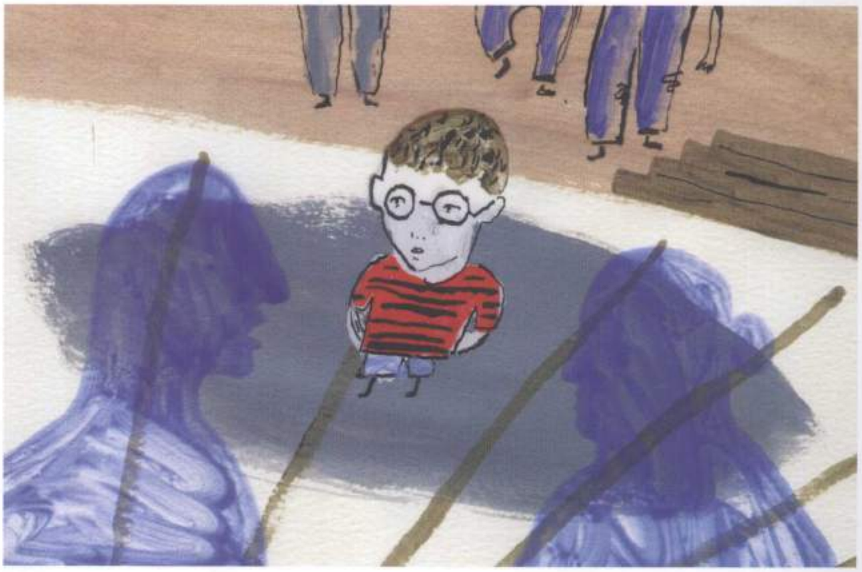
从《安德鲁和威利大冒险》和《顽皮跳跳灯》开始，皮克斯就一直在定期推出动画短片，这些短片不只是长片放映时的附属品，同时也是对新技术、新方法的尝试，为日后制作更大的动画项目做准备。在这点上，皮克斯其实沿用了迪士尼对待短片的那一套方法。制作这类动画短片从来没有赚钱可言，但这是保证皮克斯在竞争中保持领先的重要手段。另外这也为皮克斯树立了一个亲和形象，即它愿意给新导演一个证明自己能力的机会，只要够有趣，够新奇，够欢乐，任何突发奇想的点子都可以拿来做项目。而《鸟！鸟！鸟！》（For the Birds）确实是一部欢乐十足的短片。该片展现了一个简单而富有寓意的场景：一群圆滚滚的小鸟簇拥在一根电线上，面对一只笨拙的大鸟的到来，这群鸟表现的极为刻薄，最后却因为自己的不友好而自食其果。

2000
英国

乔纳森·霍奇森：《明眸男子》

乔纳森·霍奇森（Jonathan Hodgson）的作品中常出现看似幼稚的画面与儿童般潦草的绘图。他习惯于用这种lo-fi的方式制作动画，并充分利用色彩、材质、角度以及图形来创作富有诗意的作品。他把这些作品称为“烂动画”。

霍奇森为第四频道制作的短片《明眸男子》（The Man with the Beautiful Eyes）改编自查尔斯·布考斯基（Charles Bukowski）的一首诗。影片有着温婉优雅的设计，讲述一群小孩在他们经常玩耍的野草丛生的花园中遇到颓败的花园主人，但这却令孩子们的父母大为惊恐。约翰尼·汉纳（Johnny Hannah）负责了本片的设计工作，汉纳和霍奇森制作本片是出于对布考斯基作品的崇拜，影片还受到立陶宛裔美国艺术家本·沙恩（Ben Shahn）、20世纪早期英国艺术家爱德华·鲍登（Edward Bawden）以及50年代的唱片封面的影响。全片完全采用非数字技术在胶片上拍摄，制作过程中使用到颜料、墨水以及拼贴画。



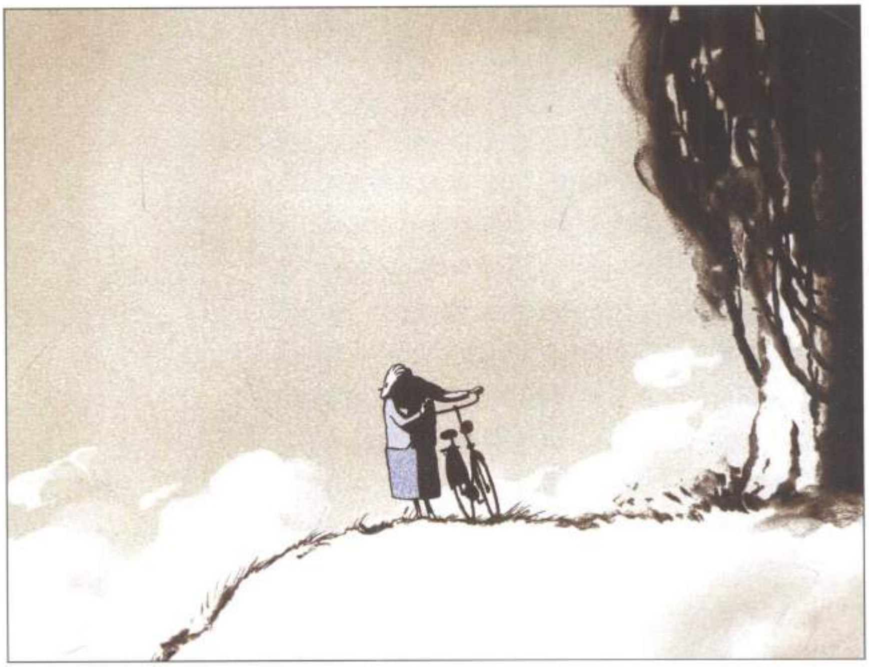
《明眸男子》
2000

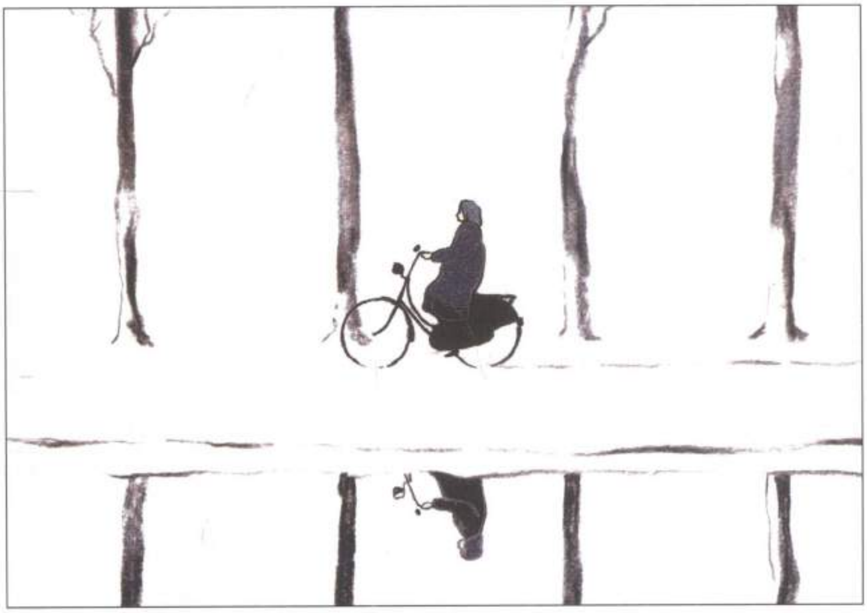
2000
英国/荷兰

迈克尔·杜德维特：《父与女》

荷兰导演迈克尔·杜德维特（Michael Dudok de Wit）称自己的作品受到东欧动画、《丁丁历险记》以及西藏佛教艺术的影响。继早期短片《清洁工汤姆》（Tom Sweep，1992）和《修士与鱼》（Le moine et le poisson，1994）获得成功后，杜德维特又拍摄了这部感情真挚、细腻动人的《父与女》（Father and Daughter）。这部优美的短片表现了爱是如何超越死亡与时间的。故事讲述一位年轻的荷兰少女亲眼看着父亲莫名其妙地划船离开，并一去不返。多年以来，女儿每天都坚持骑车来当年分别的地方等候父亲的归来，直到年华老去，年迈的女儿最后自己也启程远航，去和父亲团聚。

影片没有一句台词，故事简单却令人心酸，优美的设计和动画以及对阴影和剪影的使用则弥补了对白的缺失。影片在英国和荷兰完成，制作过程中使用到的都是传统的动画技术。《父与女》当之无愧地获得三项英国动画将和奥斯卡最佳动画短片奖，本片也一次从同时期的动画中脱颖而出，成为一部伟大的短片经典。





《父与女》
2000

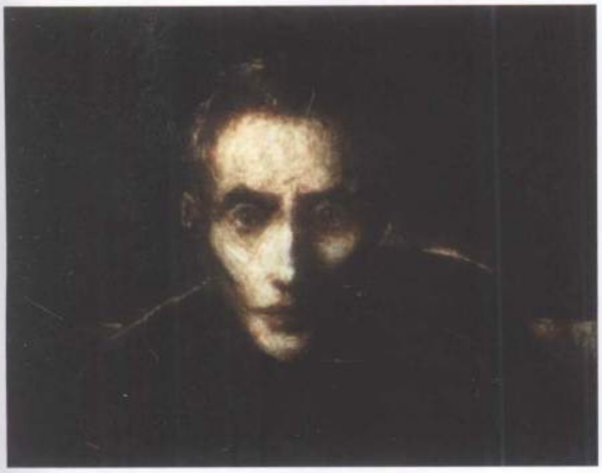
2000
波兰

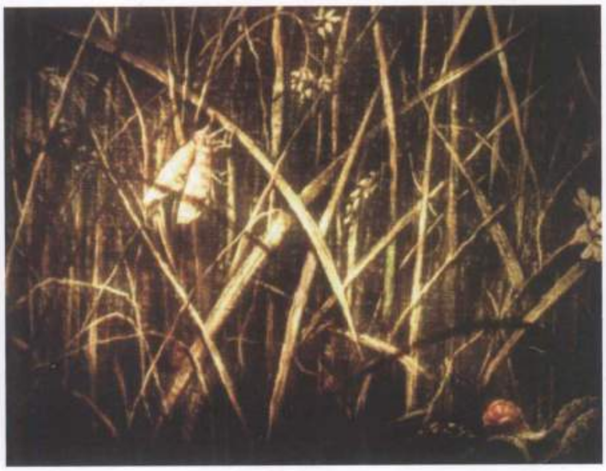
皮奥特·杜马拉：《罪与罚》
杰基·库西亚：《调音》

和东欧其他国家一样，进入21世纪后，波兰动画产业已经失去了政府扶持与集中控制，并很快分散成了许多个体。现在的波兰动画产业必须学会在资本主义自由市场经济环境下存活下去，在很多情况下，这也意味着曾令东欧引以为豪的实验动画和个人短片已经屈尊于商业利益之下，动画产业逐渐把重心移向广告制作，并渐渐演变成某种服务产业，向西方媒体公司提供廉价劳动力，外包生产动画并销往全球电视市场。但在这股大潮中，皮奥特·杜马拉（Piotr Dumala）和杰基·库西亚（Jerzy Kucia）却选择了逆流而行，并推出了一系列纯粹意义上的艺术动画短片。

皮奥特·杜马拉的《罪与罚》（Zbrodnia i kara）改编自陀思妥耶夫斯基的同名小说，描绘男主人公如何在内心的驱使下变成谋杀犯。这部阴暗压抑的短片基本由静止的画面构成，活动的只有部分细节，更凸显出全片紧张的氛围。杜马拉使用到一种特别的技术，即在上胶的石膏上进行划刻和着色制作本片。最早使用到这项制作技术的是杜马拉另外一部改编自陀思妥耶夫斯基作品的动画《温和的精神》（Lagodna，1985）。

在杰基·库西亚的《调音》（Strojenie instrumentów）中，实拍的、动画的、抽象的影像都笼罩在一片昏暗之中，片中的各种形象随着刺耳的乐器调音声跳起了某种机械的舞蹈。和杜马拉的影片一样，库西亚的作品也有着一种黑暗而不安的感觉，这也是许多东欧艺术电影的一大标志。





《罪与罚》
2000

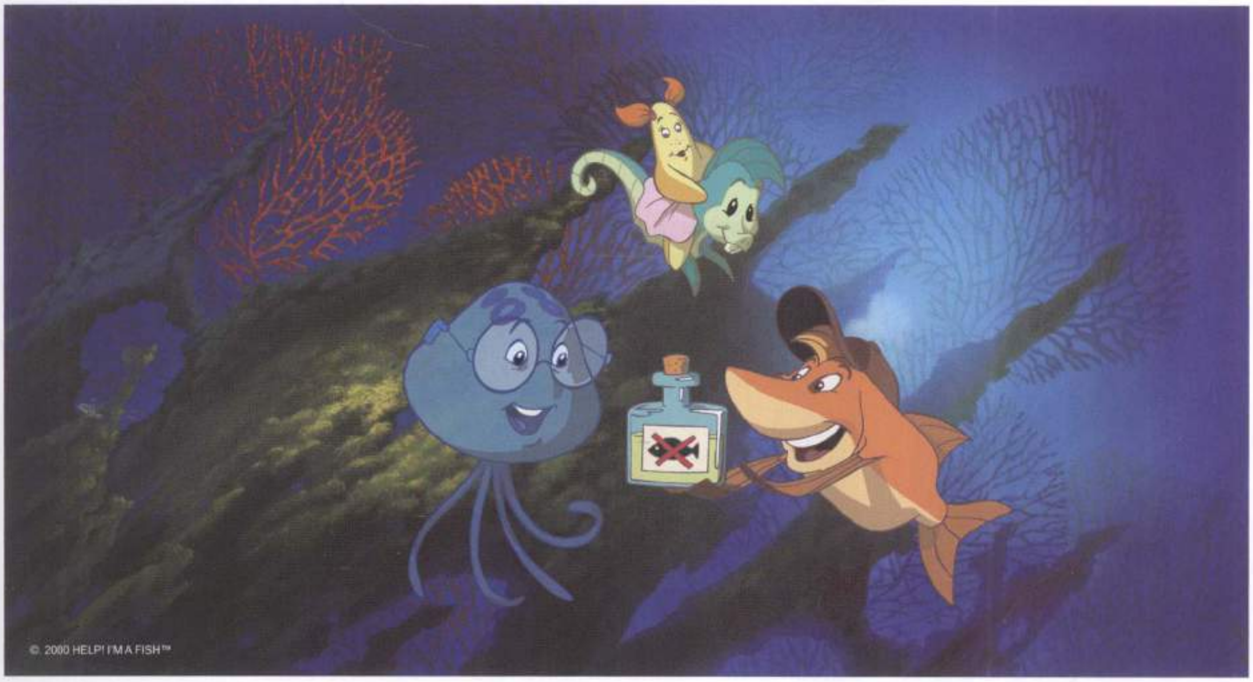
2000

丹麦/德国/爱尔兰

施蒂芬·费德马克 & 迈克尔·黑格纳：《小鱼历险记》

少年史黛拉（Stella）、弗莱（Fly）和查克（Chuck）在钓鱼时误入马奇尔教授的实验室，这位古怪的科学家一直为全球变暖问题忧心忡忡，他特地研制了一种可以把人变成鱼的药剂，可以帮助人类在陆地被淹后继续生存下去。史黛拉不小心服下了这种药剂并被丢进了海里，小伙伴们为了救她也服下了同样的药剂，但他们必须在48小时之内服用解药，否则便无法变回人类，与此同时，他们还要阻止本片的大反派"乔"（Joe）——一只有着强烈权力欲的领航鱼——实施它邪恶的计划。

这部《小鱼历险记》（Hjælp! Jeg er en fisk）由施蒂芬·费德马克（Stefan Fjeldmark）和迈克尔·黑格纳（Michael Hegner）自编自导。影片由北欧最大的动画工作室A. Film负责制作，参与制作的还有几家德国和爱尔兰公司。影片采用了传统的2D动画技术，并使用到3D数字技术进行美化。片中有着出色的设计与动画效果，极富现代感的角色与花哨的特效让本片看上去很有大洋彼岸主流动画的感觉。



《小鱼历险记》
2000

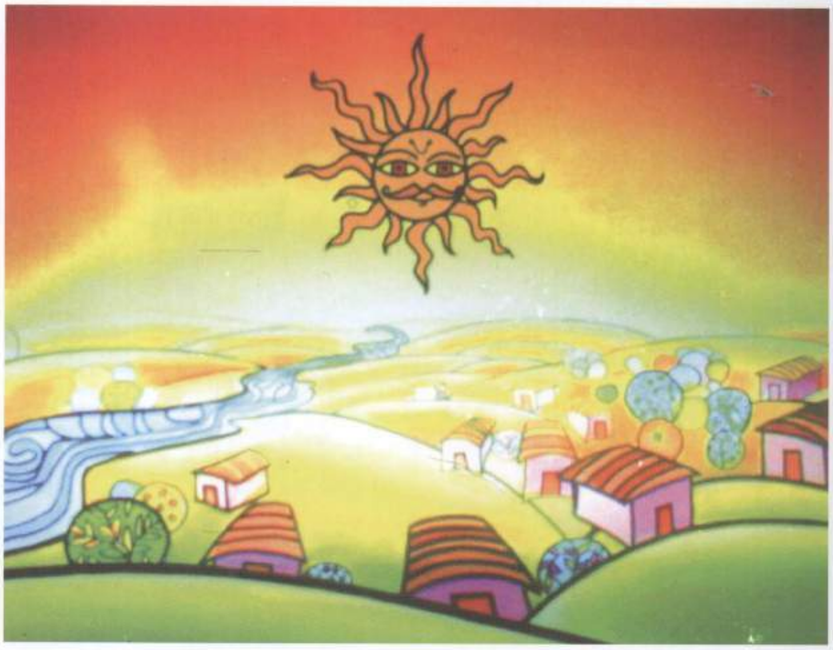
2000

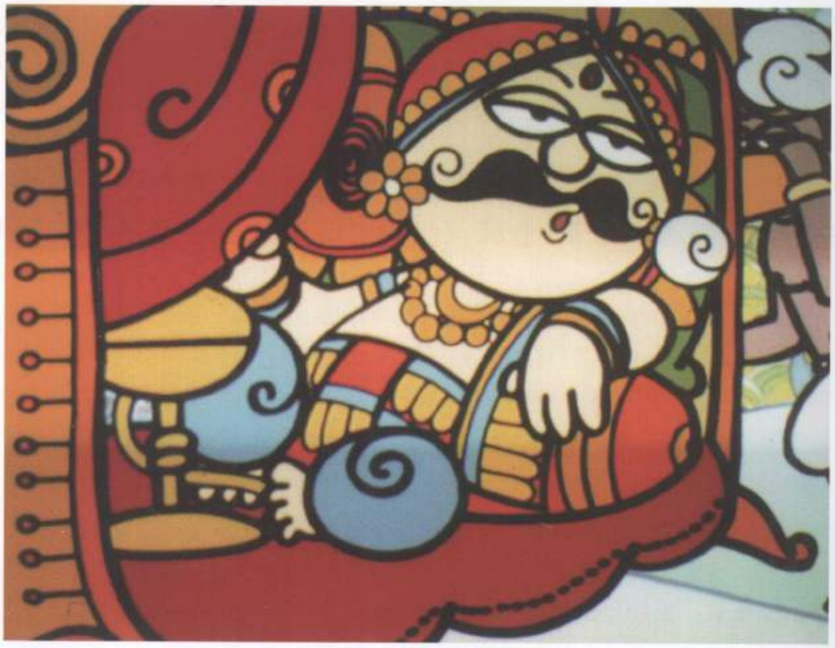
印度

纳拉延什：《自由之歌》

《自由之歌》（The Freedom Song）是安徒生经典童话《国王的夜莺》的动画版。这部短片通过结合2D和3D动画创造出色彩斑斓的草原和丛林，其视觉风格则受到以鲜亮原始色彩知名的墨图伯尼和加利格特绘画风格影响。影片讲述一位国王在丛林中听到一只鹦鹉的美妙歌喉后把它抓住并关进笼中，但被囚禁的鹦鹉拒绝歌唱。在意识到自己的错误后，国王又把鹦鹉放归大自然。

《自由之歌》由纳拉延什（Narayan Shi）为孟买的名门动画公司（Famous House of Animation）拍摄，这家公司以制作2D、3D以及静帧动画为主。《自由之歌》在国内外均获得多项大奖，其中包括日本野生动物电影节最佳动画奖。本片也是印度第一部入围权威的萨格勒布世界动画节的影片。





《自由之歌》
2000

2001

美国

《怪物史瑞克》
2001

皮特·多科特 & 大卫·斯沃曼：《怪物公司》
安德鲁·亚当森&维基·詹森：《怪物史瑞克》

3D动画在2001年出现了一次飞跃。皮克斯的《怪物公司》（Monsters, Inc）展现了极具质感的皮毛、衣物和完全由电脑生成的卡通城市；梦工厂的《怪物史瑞克》（Shrek）中则有逼真的面部表情、毛发、衣服和满是柔软草地和落叶森林的童话小村。最重要的是，两部动画中的人类角色看上去已经不像以前那么别扭了。有人会说早在《玩具总动员》中就已经出现了人类角色，但那些角色看上去和塑料玩具没什么区别，另外这些人类角色的存在就像“猫和老鼠”系列中的人类一样毫不重要。

但在皮特·多科特（Pete Docter）和大卫·斯沃曼（David Silverman）的《怪物公司》中，人类角色可是有相当的戏份。一个活蹦乱跳的小女孩尾随一只怪兽穿过卧室衣柜里的传送门来到了怪物之城，这里所有的怪物其实都像小孩子害怕怪物一样害怕小孩。主角们随即又发现一个惊天大秘密：制造怪物和孩子们之间的隔阂其实是公司为了盈利而精心策划的阴谋。这部创意新奇、情节温馨的动画是皮克斯自《玩具总动员》以来最优秀的作品。该片也巩固了公司在CG家庭动画市场上的领导地位。

在《怪物史瑞克》中多数配角都是人类，他们善

《怪物公司》
2001

变而滑稽的硕大脸庞像极了维多利亚时代的讽刺漫画。也许是有意为了把梦工厂和皮克斯区分开来，安德鲁・亚当森（Andrew Adamson）和维基・詹森（Vicky Jenson）的这部《怪物史瑞克》创造了一个反童话的世界，且充满了插科打诨的小人物角色，这让该片看上去显得尤为新潮。动画的主角是一只热爱和平的妖怪，加拿大喜剧演员麦克・梅尔斯（Mike Myers）赋予这个角色一口苏格兰腔。片中许多其他的角色，如艾迪・墨菲（Eddie Murphy）配音的史瑞克的好搭档驴子，借用了华纳公司40年代、50年代的神经喜剧中的许多桥段。比如他们知道自己是动画里的角色而且有观众在看他们，比如他们喜欢埋汰遇上的各种俗套的情节，又比如他们对片中出现的经典卡通角色极尽蔑视。

《怪物史瑞克》的成功自不必说，它是当年为止票房最高的动画长片，并衍生出了一系列周边产品。《怪物公司》在商业上也获得了巨大成功，这再一次证明动画就像个“大帐篷”，什么类型的动画都容得下。

2001

美国

鲍勃·萨比斯顿 & 理查德·林克莱特：《梦醒人生》和《零食饮料》

鲍勃·萨比斯顿（Bob Sabiston）从80年代末开始就在麻省理工大学开发动画软件，并利用自制软件创作了多部动画短片，其中影片《微笑狂魔》（Grinning Evil Death，1990）还出现在MTV频道当年的成人动画系列“液体电视”（Liquid Television）的第一集。90年代，萨比斯顿开发出Rotoshop软件，正是这款软件令他声名鹊起，并奠定了他强烈的个人风格。

Rotoshop其实是一款新式的转描软件，使用者可以在实拍影片的每一帧上进行着色或者随意添加图像。Rotoshop使得图画可以不断流动，这也使20世纪早期欧洲的“视觉音乐”实验终于成为可能。

萨比斯顿之后又来到德克萨斯的奥斯丁，并在那里继续创作电影，其中包括获奖影片《零食饮料》（Snack and Drink，1999）。萨比斯顿和当地的艺术家一起使用他的动画软件创作了这部影片，这部纪录片式动画算是当时电脑辅助动画短片界最出色的一部作品。影片镜头跟随一个自闭症少年去往当地一家超市，一路上他滔滔不绝的聊了许多东西，其中还提到他最喜爱的动画角色——《美国鼠谭》中的费沃。

2001年，萨比斯顿和电影导演理查德·林克莱特（Richard Linklater）合作。林克莱特的作品中既包括在奥斯丁完成的独立影片，又有主流的好莱坞电影。两人雇佣了三十名艺术家，利用Rotoshop技术创作出风格另类的《梦醒人生》（Waking Life）。和林克莱特1991年的《都市浪人》（Slacker）一样，《梦醒人生》也充斥着各种奥斯丁居民的大段对话与人生哲学，只不过出现了一个中心角色。影片的片名来自于西班牙裔美国哲学家乔治·桑塔亚纳（George Santayana）的一句话：“理智是被善用的疯狂，清醒是被控制的梦境。”（Sanity is a madness put to good uses, waking life is a dream controlled.）

2001

美国

卡通频道：Adult Swim 频道

Adult Swim频道（亦常被写作adult swim）原本是卡通频道旗下的一个频道，专门在深夜档播放成人向动画。2005年Adult Swim从卡通频道分离出来成为一家独立频道，并设立专门网站。Adult Swim这个名字源自美国泳池针对成人的特别开放时间，也即所谓的“成人游泳时间”（adult swim times）。Adult Swim频道播出了诸多大胆而另类的动画节目，其中包括戴维·威利斯（Dave Willisand）和马特·迈尔拉罗（Mat Maiellaro）创作的以快餐食品为主角的恶搞动画《饮料杯历险记》（Aqua Teen Hunger Force，2000）、西斯·格林（Seth Green）和马修·森雷奇（Matthew Senreiche）的疯狂定格闹剧《机器鸡》（Robot Chicken，2005）；杰克森·帕布里克（Jackson Publick）、詹姆斯·厄巴尼克（James Urbaniak）和帕特里克·沃巴顿（Patrick Warburton）创作、讲述一个不正常的超级科学家的混乱家庭故事的科幻剧《冒险兄弟》（The Venture Brothers）；渡边信一郎的日式未来科幻剧《赏金猎人》（Cowboy Bebop，1998）；迈克尔·欧文林（Michael Ouweleen）和埃里克·李希特（Erik Richter）的《超人大律师》（Harvey Birdman, Attorney at Law 2001），各种汉纳—巴贝拉经典超级英雄角色在该剧中均化身法律工作者。

Adult Swim的大部分节目都来自威廉大道工作室（Williams St Studios），该工作室和卡通频道一样也归特纳广播公司所有。除了威廉大道工作室新奇荒诞的动画喜剧外，Adult Swim频道还播出其他各种成人向的短片和日本动画剧集、电影以及OVA（直接在录像带或DVD上发行的作品）。Adult Swim频道内容大胆、剧情复杂、趣味十足的原创动画节目在全世界拥有大批粉丝，并在年轻观众群中获得巨大的成功。

2001
美国

甘迪・塔尔塔科夫斯基：《武士杰克》

《武士杰克》（Samurai Jack）是卡通频道的一档动画剧集，不仅在评论界获得盛赞，更吸引了一批狂热影迷，尤其是动画师的热情追捧。该系列由俄裔动画师甘迪・塔尔塔科夫斯基负责策划和设计。塔尔塔可夫斯基此前参与过的作品还包括《蝙蝠侠》、《影评狂人》、《飞天小女警》和《两头笨狗》。《武士杰克》的背景设在高度风格化的未来世界，并明显受到日本武士文化、功夫片、UPA作品和弗兰克・米勒的“浪人”系列漫画影响。片中的角色充满棱角感和几何感，并抛弃了传统的黑色勾线。每一集都会呈现不同的风格倾向，另外片中高度视觉化的叙事方式足以让对白也成为多余。塔尔塔科夫斯基后来还被乔治・卢卡斯聘请执导CG动画《星球大战：克隆战争》（2004），重新诠释壮丽而有趣的星战世界。

2001/2002
美国/法国

米歇尔・冈瑞：《爱上一个女孩》和《最难扣的纽扣》

法国导演米歇尔・冈瑞凭借他对非数字动画特效的高超运用和创新而闻名，他善用的技术包括单帧拍摄和真人静帧动画技术。面对日益完美的CG动画，许多动画师和导演都选择另辟蹊径作为回应，冈瑞就是一个最好的例子。这类拍摄技术在冈瑞早期的作品中尤为明显。冈瑞早年为自己的乐队Oui Oui拍摄的MV引起了歌手比约克的注意。受俄国传奇动画师尤里・诺尔斯金的作品《迷雾中的小刺猬》（1975）影响，冈瑞为比约克拍摄了MV《人类习惯》（Human Behavior，1993），并由此拉开两人常年合作的序幕。在为比约克拍摄的《自我之军》（Army of Me）和为滚石乐队拍摄的《像一块滚石》（Like A Rolling Stone）中，冈瑞通过一排固定摄像机从不同角度连续拍摄一组画面而创造出大名鼎鼎的“子弹时间”特效。

在为白色条纹乐队（White Stripes）拍摄的《爱上一个女孩》（Fell in Love with a Girl）的MV中，冈瑞使用乐高积木逐帧拍摄来表现乐队的表演，所有积木的颜色都是白色条纹乐队标志性的红黑白三色，拍摄技法虽然简单却又极其高明。而在《最难扣的纽扣》（Hardest Button to Button）中，冈瑞使用真人定格拍摄的手法表现成排的鼓架、吉他效果器踩着节奏在城市出现的场景。冈瑞后来还把自己标志性的lo-fi荒诞风格运用到电影之中，并热衷于使用非数字原始特效和动画以及粗劣的手工设计和舞台布景。

2001
日本

宫崎骏：《千与千寻》

到了21世纪初，吉卜力工作室已经推出了一系列精美独特、广受好评的影片。这些作品多由宫崎骏和高畑勋共同合作完成，其中包括创下日本票房纪录的《幽灵公主》（1997）。2001年吉卜力又推出宫崎骏的另一部动画巨制《千与千寻》。这部奇幻巨作不仅在日本，更在世界范围内开创了票房纪录（指非美国电影），并摘得奥斯卡最佳动画长片奖。

影片有着超凡的想象力，讲述少女千寻的父母开车迷路后来到一个荒芜的村庄。他们因为吃了村里的食物而被变成猪，千寻则只身误入一个神奇的魔法宫殿。在那里她遇见了各式各样令人眼花缭乱的人物与生物，这些角色都代表现代社会自私与贪欲。深刻的内涵使本片成为史上最伟大最具创意的动画之一。

千寻的姓名在宫殿中被夺走，这代表着她的童年的终结；千寻为了求生而踏上旅程代表着她从孩童向成年人的转变，以及从一个自私消极、满腹牢骚的现代都市儿童变成一个踏实肯干、积极乐观、乐于助人的少女的过程。这样看来，城堡中的魔法世界则代表着青少年因为长期抵制成人社会的规则而创造出的由各种巨大怪物统治的无序世界。

影片还影射了当代社会的方方面面，如澡堂里又脏又黏、垃圾缠身的生物暗指环境污染问题，千寻的父母狼吞虎咽掉一大堆不属于他们的食物则抨击了现代社会的贪婪与消费主义的泛滥。片中千寻父母因为贪欲而被变成猪的桥段和《木偶奇遇记》中自私贪玩的男孩们被变成驴子的情节有异曲同工之妙。两部影片在成长、美德、无私与自爱等主题上也非常相似。

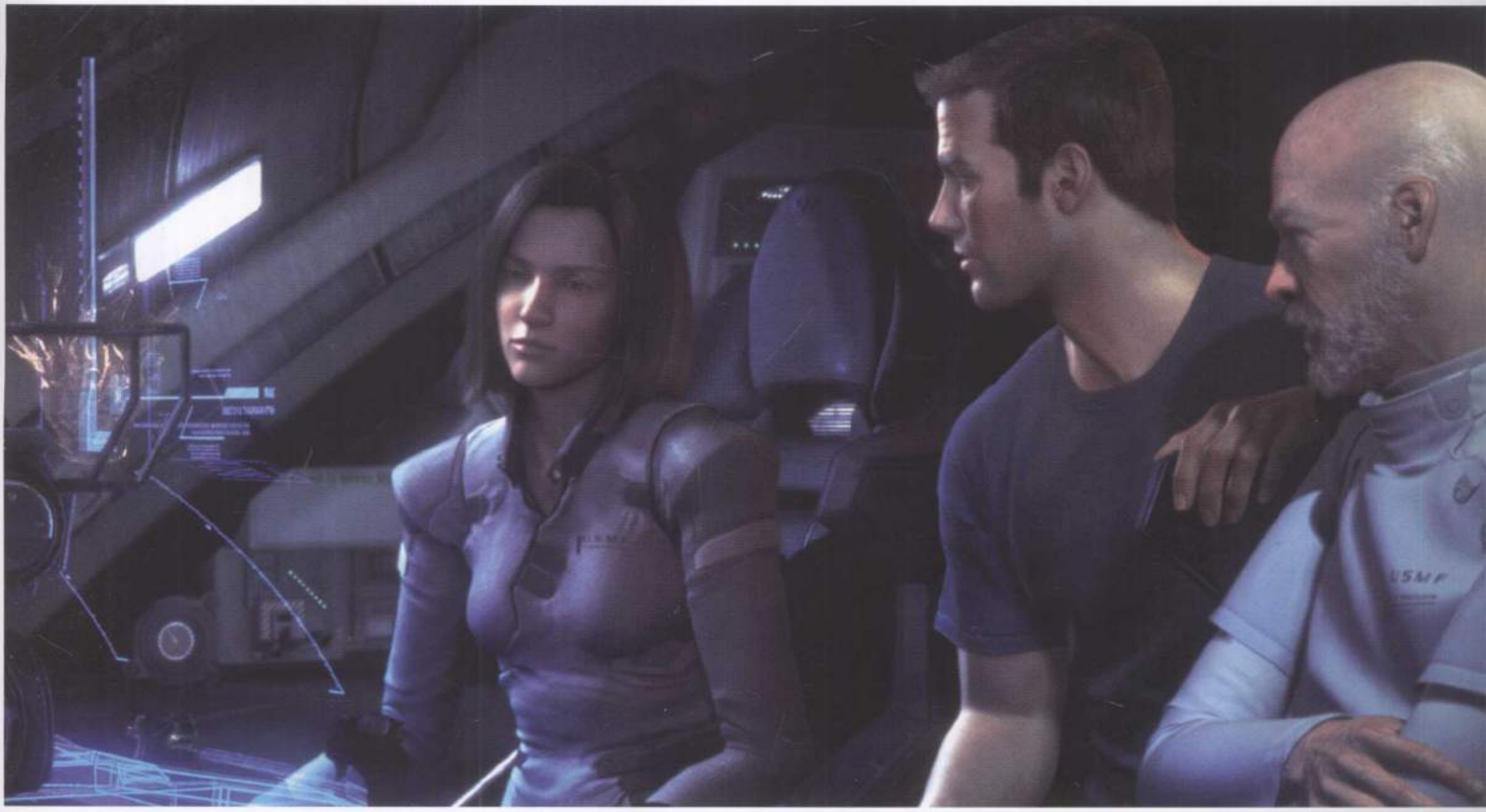
《千与千寻》有着许多令人难忘的角色和镜头，对于这些角色和镜头的设定也有着各种晦涩和复杂的解读，如片中有着硕大头颅的古怪女巫、六只手的老人和无脸怪。无脸怪这个角色一直粘着千寻不放，他后来甚至开始沾染其他角色的贪欲，吞噬掉眼前的一切人和物，而后又大口呕吐出来。

2001

美国/日本

坂口博信：《最终幻想：灵魂深处》

《最终幻想：灵魂深处》（Final Fantasy: The Spirits Within）是角色扮演类电玩大作《最终幻想》系列的衍生电影，该游戏系列凭借其出色的动作捕捉技术和逼真过场动画闻名于世。但本片完全看不到原作中的剑与魔法世界，世界观更是与游戏大相径庭。这部电影更像是为制作超逼真的人物和环境所作的一次技术性尝试。本片由美国和日本公司共同投资，由位于夏威夷的史克威尔工作室（Square Studios）负责制作。虽然片中的场景极其逼真，但观众的关注焦点被过多的放在了动画和现实的各种细微差距上，完全没能融入电影剧情。除了游戏原作的玩家外，这部电影基本没能在观众中引起共鸣，这也直接导致该片票房惨败，夏威夷工作室也被迫关闭。



《最终幻想：灵魂深处》

2001

动作/表演捕捉简史

进入21世纪后，动作捕捉技术（motion capture），或称表演捕捉技术（performance capture），逐渐成为动画界的潮流。动作捕捉其实就是数字时代的转描技术，通过记录真人演员的动作并应用到动画角色中，使动作看起来更加逼真。和转描技术一样，谨慎使用动作捕捉技术可以做到事半功倍，但最好是对角色动作和角色造型进行风格化处理，以求实现最佳效果。

弗莱雪工作室的长片处女作《格列佛游记》（1939）就毫不吝啬地使用了大量转描技术，乍一看时效果惊艳，但很快就会让观众产生审美疲劳。迪士尼的首部动画长片《白雪公主》（1937）也使用了该技术，但迪士尼动画师对动作的风格化处理使动画看上去有趣得多，影片也更为成功。动作捕捉也是如此，逼真的动作加上风格化的角色可以使动画角色的表演更为传神，相反，角色如果逼真得过头，反而像活过来的蜡像一样，双目无神，令人不寒而栗。

科学上有一套“恐怖谷理论”对此作出了解释。该理论由日本机器人专家森政弘提出。他认为当机器人和人类的外貌与动作相似度达到某个值时，人类会突然对机器人产生一种强烈的厌恶感。这个“谷”指的是人类对于机器人和人类相似度的好感曲线。该理论还认为，当相似度超越那个定值时，即机器人已经和人类没有区别时，人类的好感度会再度回升。但问题是，要制造一个和人类完全一样的机器人是不可能的。人脑是极为敏感的，它能识别出任何微小的异常，尤其是人脸部的异常。更有趣的是，大卫·汉森（David Hanson）通过进一步研究发现对人造人脸进行风格化处理或加入一些卡通元素，可以使人类对机器人的好感度提得更高。

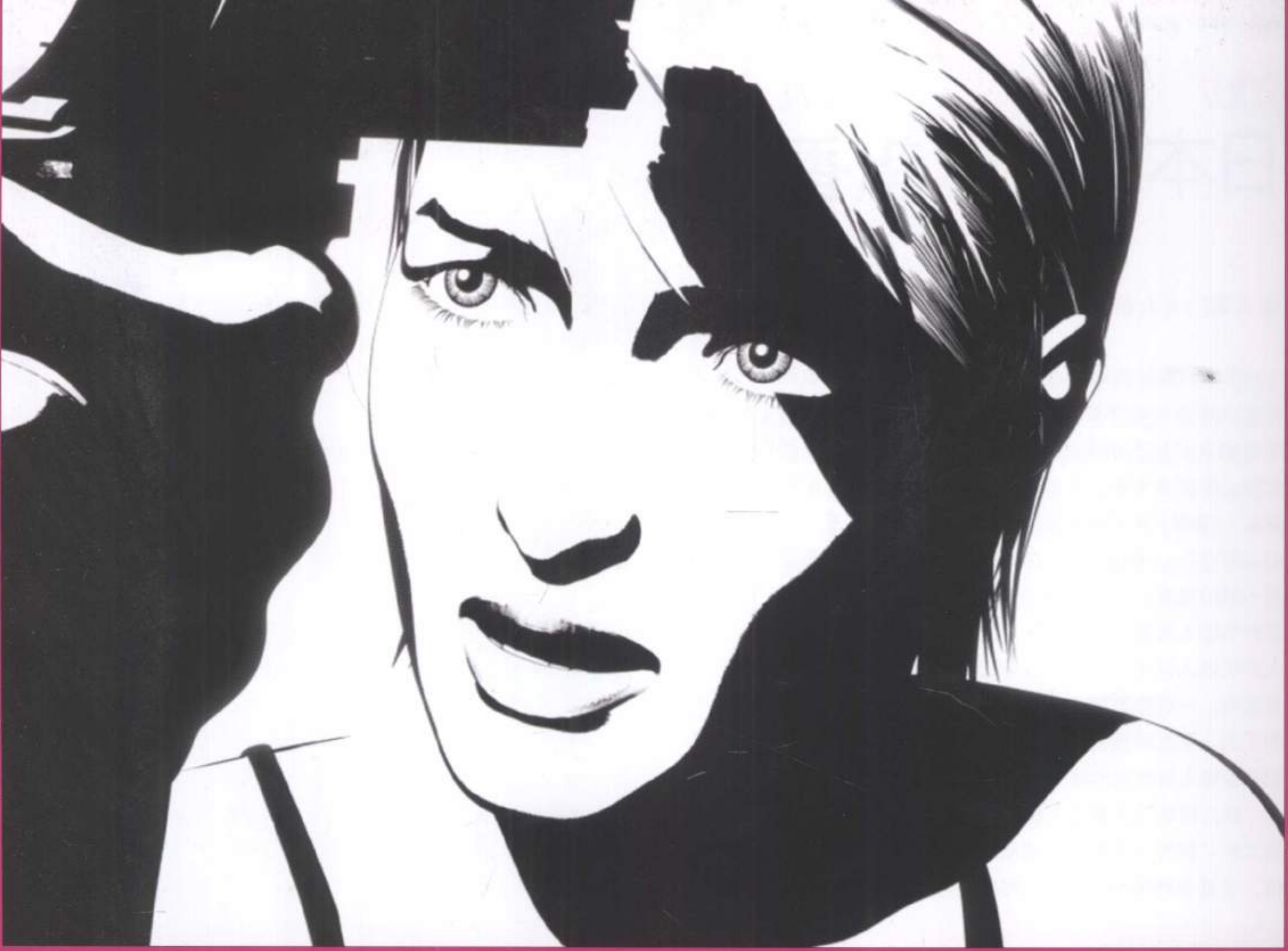
动作捕捉的历史最早可追溯至19世纪末艾提安·朱尔斯·马莱和爱德沃德·迈布里奇对人和动物进行的动态摄影研究。进入数字时代后，越来越多的幻想成为可能。麻省理工学院在1983年的早期测试带动了整个80年代的动作捕捉实验潮。CG先锋硅图公司（Silicon Graphics）创造了一个虚拟头像，木偶师可以通过操纵木偶对这个头像进行实时控制。吉姆汉森公司也联手太平洋数码影像公司一起制作了《布偶秀》（The Muppets）中瓦尔多（Waldo）一角的数字形象，这个虚拟角色也可以通过木偶师进行实时操控。

1985年，罗伯特阿贝尔及联营公司（Robert Abel and Associates）利用动作捕捉技术制作了一段名为《性感机械人》（Sexy Robot）的短片，1990年杰夫·克莱瑟（Jeff Kleiser）和戴安娜·瓦扎克（Diana Walczak）利用动作捕捉技术捕捉歌手珀拉·巴塔拉（Perla Batalla）的表演并制作成MV《别碰我》（Don’t Touch Me）。科幻大片《全面回忆》（Total Recall，1990）和《异度空间》（Lawnmower Man 1991）以及彼得·盖布瑞尔的MV《蒸汽》（Steam，1993）均出现了动作捕捉的特效镜头。1997年的科幻电影《迷失太空》（Lost in Space）进一步改进吉姆汉森公司的木偶动作捕捉技术。

最早将动作捕捉投入广泛使用的是电子游戏业。雅达利游戏公司（Atari）的《高地人：最后的迈克里奥德》（Highlander: The Last of the McLeods，1995）开创了先河。不出数年，这项技术便渗入游戏业的每一个角落。Rockstar公司的游戏大作《侠盗猎车3》（Grand Theft Auto 3，2001）是图形和电玩领域的里程碑。游戏中令人眼花缭乱的黑帮世界全由动作捕捉技术完成，玩家可以自由走动、探索，在这个罪恶横行的世界闯出一片自己的天地。

第一部完全使用动作捕捉技术拍摄的长片是《辛巴达：穿越迷雾》（Sinbad: Beyond the Valley of the Mists，2000）。《最终幻想：灵魂深处》是人们首度尝试利用动作捕捉技术创造一个绝对逼真的虚拟世界，但至于其成效则是仁者见仁智者见智。《指环王：双塔奇兵》（Lord of the Rings: The Two Towers，2002）则是该技术的成功典例。安迪·瑟金斯（Andy Serkis）爬虫式的表演成功的塑造了咕噜姆（Gollum）这个CG角色，而电脑技术对于制作片中漫画风格的布景和风格化的角色来说则是再适合不过了。

2004年的《极地特快》由《谁陷害了兔子罗杰》的导演罗伯特·泽米基斯（Robert Zemeckis）执导，片中的动作捕捉角色虽然逼真，但却个个长着一张死人脸。另一个由安迪·瑟金斯的肢体表演塑造的角色——“金刚”则要成功得多。彼得·杰克逊的这部新版《金刚》（King Kong，2005）利用动作捕捉再度把这只充满悲剧色彩的巨型猩猩搬上大银幕，并完美地再现了原版故事中那个迷人而又恐



《复活》
2006

怖的史前小岛和上世纪初的纽约。

法国影片《复活》（Renaissance，2006）背景设在一个赛博朋克式的黑白世界，动画师通过黑白单色和无所不在阴影处理成功的掩盖了影片的一切瑕疵，使原本相当乏味的动作捕捉真人角色变得更为戏剧化。讲述闹鬼故事的《怪兽屋》（Monster House，2006）由罗伯特·泽米基斯和史蒂芬·斯皮尔伯格担任制片，片中的角色则偏向简单化、卡通化，动作捕捉技术和再加工的风格化角色搭配得恰到好处。

2007年的《快乐的大脚》（Happy Feet）把人工键入动画和动作捕捉相结合，创造出一群可爱的企鹅。这些大秀舞蹈的企鹅动作逼真到令人惊叹，但相比迪士尼在《欢乐满人间》中靠手绘塑造的跳舞企鹅还是缺少一些灵气，因为迪士尼更好地抓住了企鹅动作的那份神韵。罗伯特·泽米基斯的《贝奥武夫》和之前的《怪兽屋》、《极地特快》一样由泽米基斯的Imagemovers数字工作室打造，泽米基斯创建这个工作室的目的就在于制作表演捕捉电影。《贝奥武夫》是动作/表演捕捉电影中比较成功的一部，这有赖于技术的提高和制作团队经验的积累以及时下奇幻题材影片的大行其道。片中角色的面部及肢体已经与真人相差无几，“死鱼眼”的问题也得到了很好的解决，黑影憧憧、冰天雪地的奇幻世界也让观众暂时把对角色的质疑放到了一边。但是，合成角色仍然像一张数字面具，在表演者和观众之间形成了一道隔阂。“指环王”三部曲和“哈利波特”系列的成功似乎也在暗示：如果《贝奥武夫》也能采用真人演员而不是合成角色与奇幻生物血拼，影片也许会更成功。

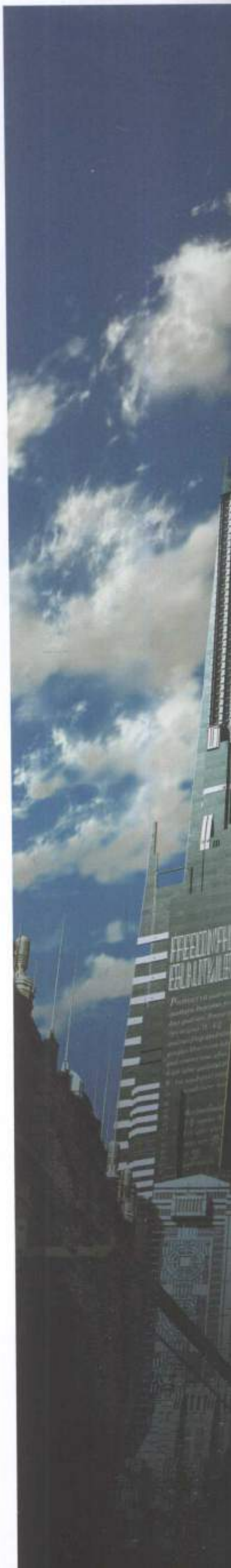
2001
日本

林太郎：《大都会》

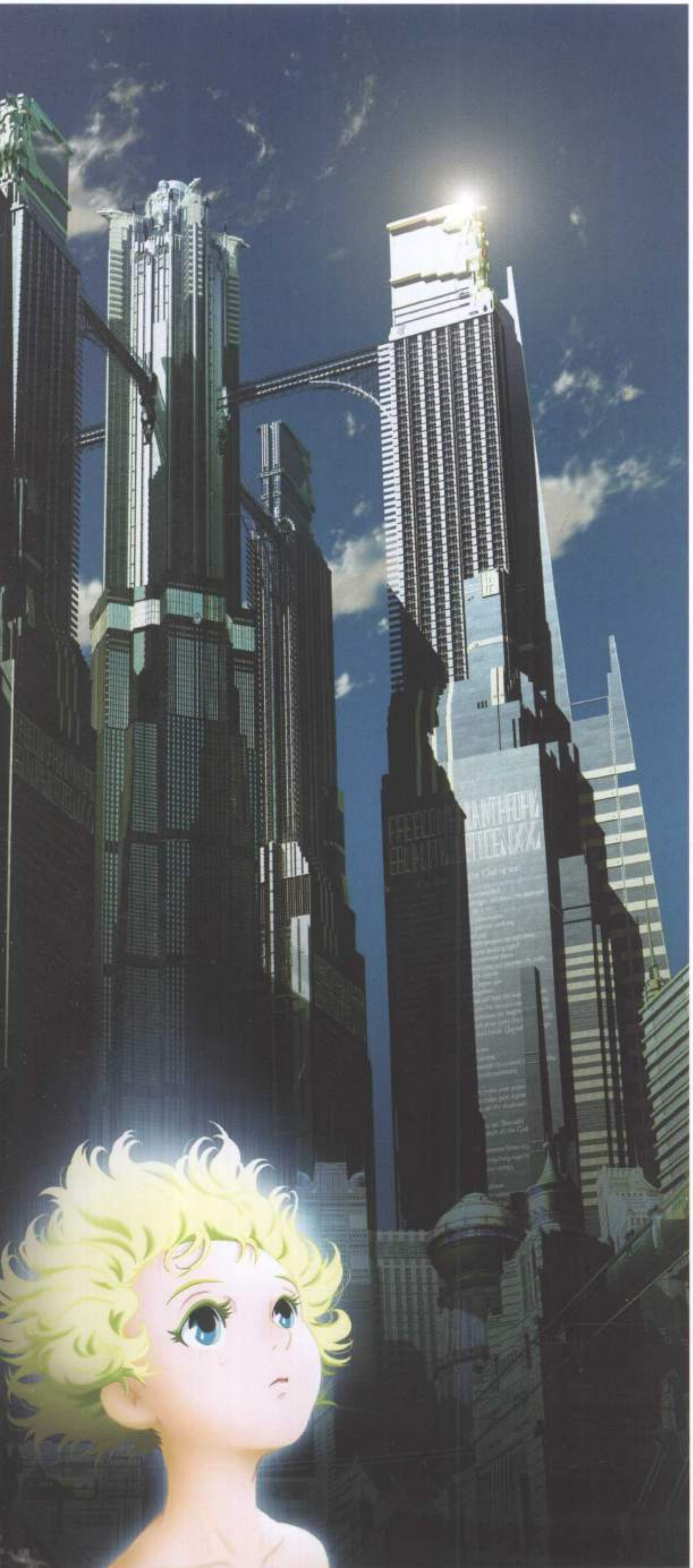
日本导演林太郎版本的《大都会》并非翻拍自西方观众所熟知的弗里茨·朗1927年的同名电影，而是改编自“日本动漫之父”手冢治虫1949年的漫画大作。手冢治虫年轻时出版的这部漫画和《失落的世界》（1948）和《未来世界》（1951）共同构成“科幻三部曲”。手冢在创作这部漫画时并没有看过弗里茨·朗的电影，但却受到了电影海报和海报上那个著名女机器人形象的影响。在手冢笔下的未来城市中，人形机器人被生产出来充当劳工奴隶，导致人类失业率激增。一群愤怒的人们开始起来反抗集权政客的剥削压迫。影片讲述剑一和侦探叔叔深伴俊作为追寻罪犯劳登博士而来到大都会的故事。

林太郎的《大都会》是一部高预算的顶级日本动画大作，影片一改传统日式动画中廉价的有限动画风格，花重金把原作改编成一部精致华丽的动画，并把传统手绘动画和电脑动画相结合，这种人力与机器的完美配合要远比动画中可怕的未来令人充满希望。影片的背景栩栩如生，电脑特效的细节也让每个场景动感十足。另外，也许是为了致敬弗里茨·朗80年前的那部经典，本片在配乐上均采用20年代的爵士乐。影片虽然气势磅礴，但却有些过于显摆，试图把大都会社会的方方面面全都表现出来，但要想把这部史诗级漫画压缩进100分钟的动画中，这样做的的效果似乎并不理想。

影片的演职人员表仿佛是日本动漫界超级巨星的一次大集合，好像所有的人都想参与到这部鸿篇巨制的制作当中，其中《阿基拉》的创作者大友克洋还担任了本片编剧。林太郎是日本动画界的顶尖导演，同时也是Madhouse制作公司的创始人之一，他还参与过60年代手冢治虫执导的《铁臂阿童木》剧集的制作。



《大都会》
2001



2001

香港

《麦兜故事》

小猪麦兜是由麦家碧和谢立文创作的一个漫画形象，已经在香港和中国大陆红了十几年。这部电影改编版在香港引起了轰动，更摘得昂西动画节大奖。影片把香港真实生活的方方面面与一只乐观开朗却有些呆头呆脑的小猪和猪妈妈的经历结合在了一起，把简单朴素的2D手绘角色融入了色彩浓艳的3D城市中，其中动画背景还结合了3D CG动画和原始的剪纸片效果。

2002
美国

克里斯·维基：《冰河世纪》

蓝天工作室（Blue Sky Studios）在电脑图形领域有着很长的历史。许多老员工，如主管克里斯·维基（Chris Wedge），早年都有在CG公司MAGI——迪士尼的《电子世界争霸战》和约翰·拉塞特的《野兽家园》测试短片的制作方——工作的经历。当年仍是CG动画师的维基参与了这两部作品的制作，之后他又建立蓝天工作室，创作了多部早期CG广告、动画短片《棕兔夫人》（Bunny，1998），并负责了唐·布鲁斯和加里·戈德曼的2D/CGI科幻动画长片《冰冻星球》（Titan A.E）中的CG动画部分的制作。

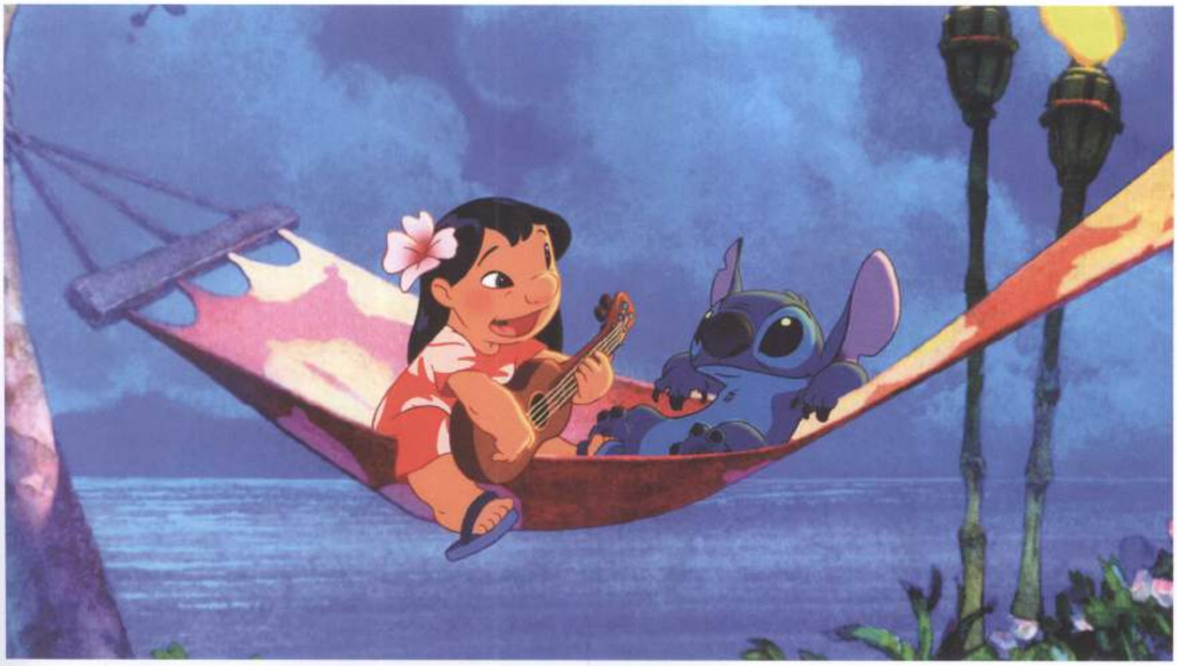
1997年，福克斯相中蓝天工作室并将其收购。此时，面对《冰冻星球》票房上的失利，作为制片方的福克斯急需一家CG动画工作室来挽救败局，于是他们找到了蓝天工作室。蓝天工作室推出的第一部动画是曾被布鲁斯和戈德曼拒之门外的《冰河世纪》（Ice Age）。本片故事简单但却趣味十足，讲述一帮互不相干的史前动物在冰河世纪大迁徙期间齐心合力救助一个人类婴儿的故事。影片中的角色包括树懒希德（Sid）、猛犸象曼尼（Manny）、剑齿虎迪亚哥（Diego）以及一只痴迷橡子的龅牙松鼠斯科拉（Scrat），另外还有一群不论从CG动画角度还是历史角度上都很“原始”的人类角色。

影片的视觉效果非常出色，包括高度风格化的角色造型设计与逼真的自然背景，这些都要归功于蓝天工作室开发的渲染软件CGI Studio。这款软件是当前各大主要动画工作室使用的渲染软件中最先进的一款。影片角色的配音有着很大的自由度和即兴性，角色的动画则在正常与疯狂之间游刃有余，从某种程度上说，本片大概是最具华纳无厘头动画风格的CG作品。事实上，本片确实有着经典华纳短片的自由感，仿佛是出自一支享有充分创作自由、善于即兴发挥的人才小组之手，任由他们肆意整蛊片中角色。

本片和日渐充斥市场的跟风式3D动画长片形成鲜明对比，这些影片就像是被一群营销人士和死板的主管们所操控，毫无乐趣可言。《冰河世纪》得到了评论的大加赞赏，票房成绩也非常出色，并衍生出了两部续作。

《冰河世纪》
2002

2002
美国



《星际宝贝》
2002

迪恩·迪布罗斯（Dean DeBlois）& 克里斯·桑德斯（Chris Sanders）：《星际宝贝》

上世纪40年代，面对一系列大制作的失败，华特·迪士尼决定策划一部成本偏低、制作简单的动画《小飞象》，影片一经推出便成为迪士尼工作室最受欢迎的作品。60年后历史再度重演，经历了一系列烧钱大作的滑铁卢，迪士尼CEO迈克尔·艾斯纳决定制作一部低预算、小制作的温情动画《星际宝贝》（Lilo & Stitch）。

这部被低估的迪士尼佳作讲述痴迷猫王的孤儿丽萝和忙碌工作的姐姐相依为命。一次偶然的机会，丽萝收养了太空逃犯史迪奇。史迪奇在躲避外星侦探追捕的同时，渐渐被丽萝的爱心所感化、驯服，而在这只新朋友的帮助下，丽萝也逐渐找回了自信。

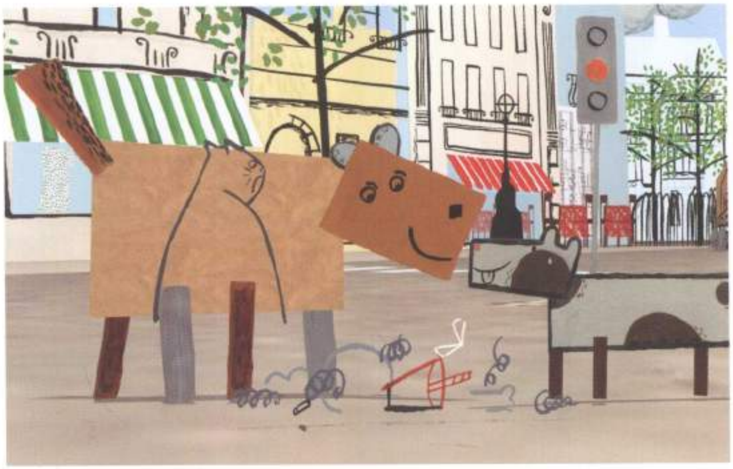
本片中的宇宙飞船由CG制作，画面用到了数字上色，除此之外，制作方尽量避免对华丽技术的滥用。影片没有刻意追求多层次的纵深感，而是展现出图画书般的平面感，并像《小飞象》中一样，使用明亮的水彩来表现夏威夷的阳光灿烂。但影片故事也并非晴空万里，片中的非传统式家庭展现了普通家庭生活的方方面面：紧张与压力、关爱与温暖。本片的角色设计新颖而富有灵气，完全没有死板的模式感，整部影片亦是如此。故事中的边缘角色在饱受歧视后学会化劣势为优势的主题和《小飞象》也非常相似。

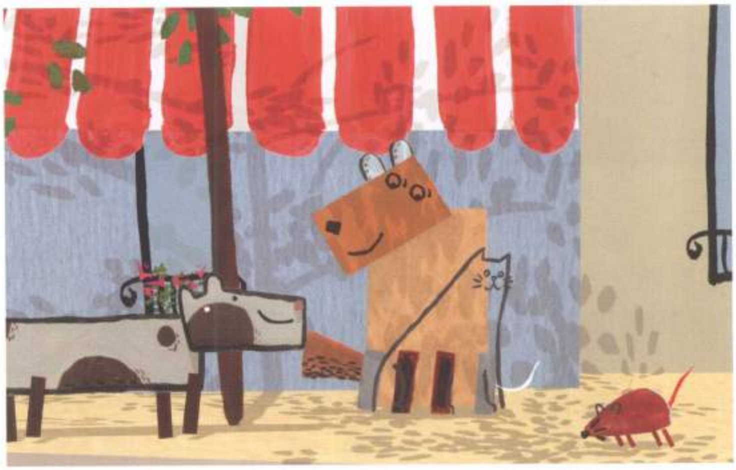
《星际宝贝》被提名奥斯卡最佳动画长片奖，是迪士尼在新世纪初的成功代表作。影片和《小飞象》一样深受观众喜欢，后来还推出了几部直接在录影带上发售的续集以及一系列热卖的周边产品。

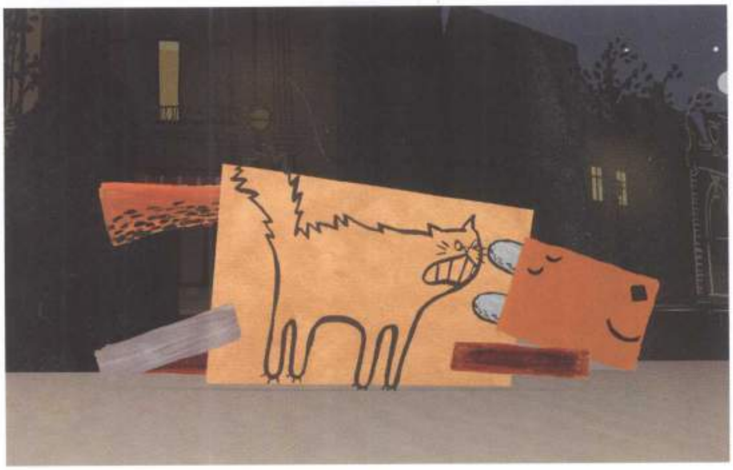
2002
英国/丹麦

西里·梅尔奇奥：《身体里有只猫的狗》

《身体里有只猫的狗》（The Dog Who Was a Cat Inside）是一部制作精美的动画短片，影片把手绘风格与数字背景相结合，以极富表现力的简笔画配合简单的几何图形，使全片看上去宛如50年代UPA的现代主义风格动画，只不过变成了3D版本。本片有着一个温馨的故事，讲述一只狗的内心总是挣扎着对抗自己的外在行动，最终这只狗学会了如何与他内心的另一面达成共识。西里·梅尔奇奥（Siri Melchior）在家乡哥本哈根和英国皇家艺术学院学习动画，现工作于伦敦的热情电影公司（Passion Pictures）。







《身体里有只猫的狗》
2002

2002

英国

克里斯·谢帕德：《爸爸死了》

克里斯·谢帕德（Chris Shepherd）创作的《爸爸死了》（Dad’s Dead）是一部基调黑暗、令人不适的短片，表现不良玩伴对童年的负面影响。影片讲述一个反社会儿童带领本片旁白（伊恩·哈特[Ian Hart]）见证他的世界如何从可爱走向龌龊。影片基于谢帕德童年在利物浦的真人真事，把实拍镜头与手绘动画结合在一起，创造出一种即粗糙又带有油画感的超现实质感。

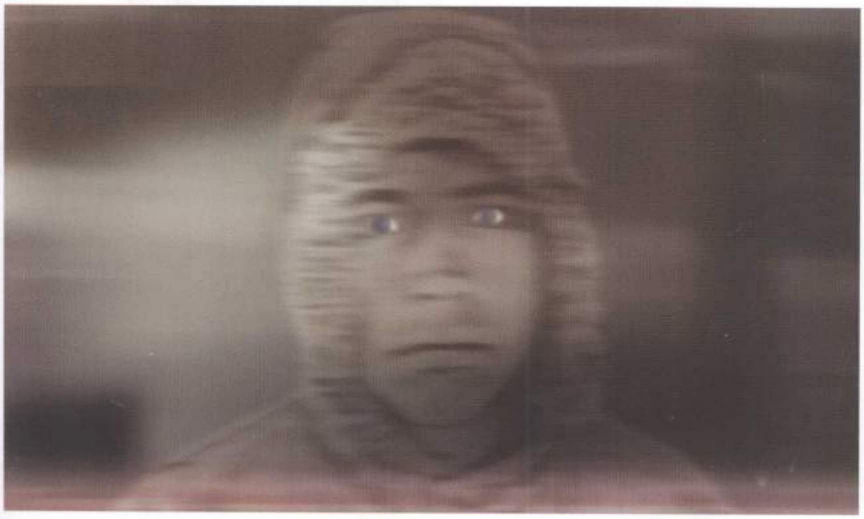
这部获奖短片是英国Animate!实验动画计划的一部分，谢帕德后来还和超现实漫画家大卫·史里格力展开合作，为Animate!计划制作了短片《我是谁》（Who I Am and What I Want，2005）。谢帕德之后的另一部短片《沉默是金》（Silence is Golden，2006）也混合了实拍和动画，并挖掘了相同的童年幻想主题。

2002

韩国

李成康：《美丽密语》

和2001年香港的《麦兜故事》一样，《美丽密语》也是一部从故事到画面都有着浓郁地域色彩的亚洲动画长片。故事讲述一个男孩在暑假里通过成天做白日梦、幻想一位不存在的女朋友来逃避现实的种种。影片把平坦的蜡笔画背景与没有边线的简单角色结合在一起，创造出优美的画面效果，并一举获得昂西动画电影节大奖。



《爸爸死了》
2002

2003
美国/法国

迪士尼 & 萨瓦尔多·达利：《命运》

早在1945年，萨瓦尔多·达利和迪士尼工作室就有合作这部《命运》（Destino）的计划，但因为战时的经济困难，这项企划最终被取消。1999年，罗伊·迪士尼发现了当年这个项目以及约翰·亨奇（John Hench）为《命运》制作的分镜，罗伊立即为这部短片开绿灯，并把它作为《幻想曲2006》（Fantasia 2006，本片最后流产）中的一部分。

影片由多米尼克·蒙弗瑞（Dominique Monfrey）在迪士尼的巴黎工作室制作完成，并在一些电影院和电影节进行了小范围上映。影片展现主角在宽阔的背景下翩翩起舞，周围都是融化的雕塑、畸形的时钟以及各种心理式标志。这部奥斯卡奖提名短片是一部纯粹的达利式超现实主义作品，但CGI的使用也赋予本片一定的现代感。

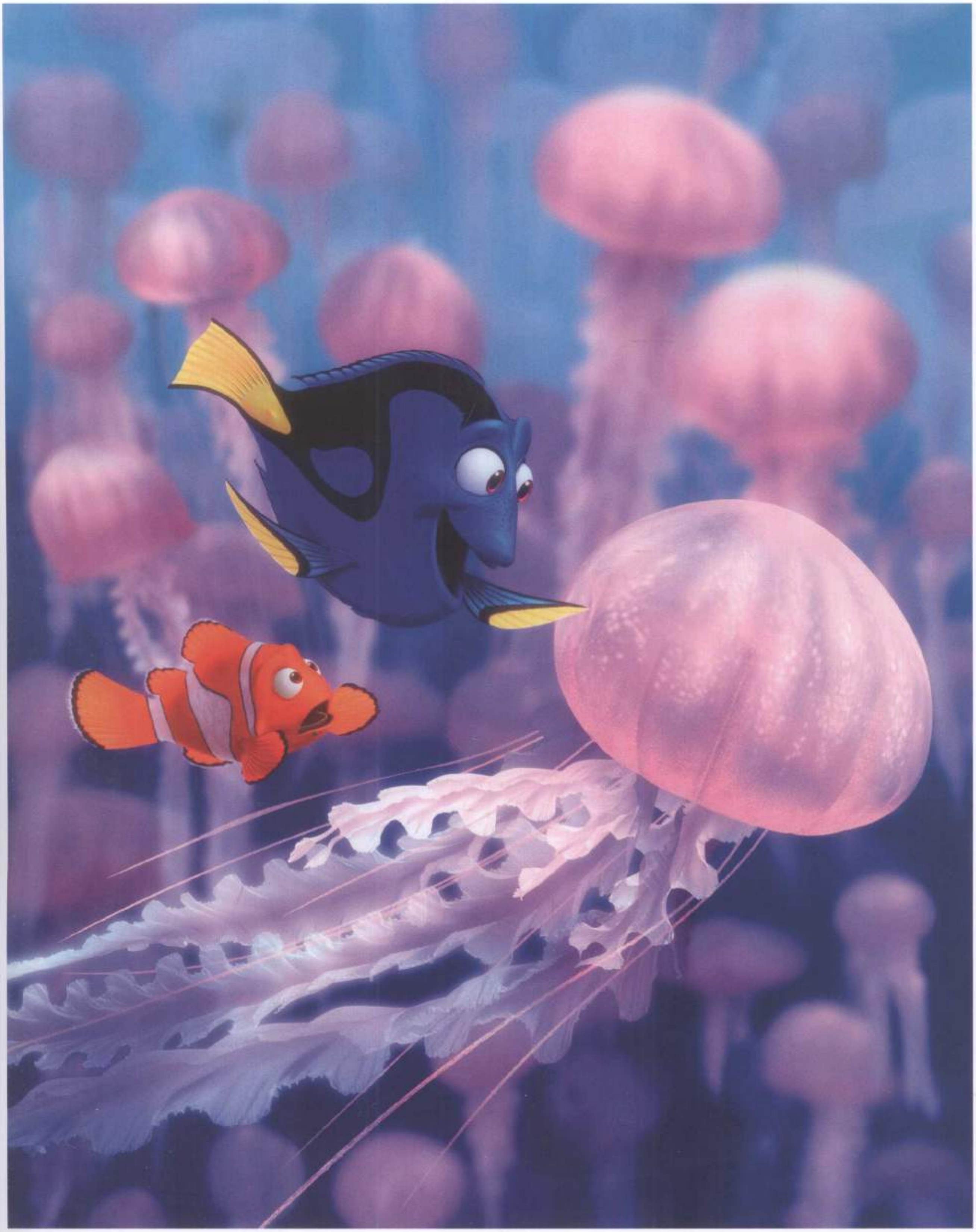
2003
美国

安德鲁·斯坦顿 & 李·安克里奇（Lee Unkric）：《海底总动员》

安德鲁·斯坦顿这部小丑鱼爸爸千里寻子的动画创造了当年为止动画长片最高票房纪录。该片的DVD也打破了销售纪录，另外影片还获得奥斯卡最佳动画长片奖。斯坦顿对父母如何关心保护子女有一定的观察，并据此构思出整个故事。和斯坦顿的《机器人瓦力》、皮特·多科特的《飞屋环游记》一样，本片的开场也带有强烈的情感冲击，一下子就能把观众的心牢牢锁住：小丑鱼玛林（Marlin）正准备建立他的新家庭时，不料一只突然出现的梭子鱼吃掉了他的妻子和所有的鱼卵。仅存的一颗鱼卵孵出了小尼莫（Nemo），玛林因此对这个独子关爱有加。不久尼莫被潜水员抓走并被送到了悉尼的一家牙医诊所，心急如焚的玛林于是踏上了寻子之路，并在沿途中遇到各种奇异的海底生物。

片中旖旎的海底风光明显受到BBC纪录片《蓝色星球》（Blue Planet）中壮丽的水下影像的影响。动画完美地再现了射入海水的光线和珊瑚礁的斑斓色彩。片中的人类配角在设计上和动画效果上已和动物主角不相上下。人类已日益成为3D卡通世界中不可或缺的模式化角色。

此次选取的鱼类角色相较于四肢健全的绒毛生物来说，在肢体和情感表达上明显受限，但皮克斯仍旧创造出极富深度而有幽默感的角色，并为观众奉上了一次亲情之旅，从这点上可以看出皮克斯对自己讲故事的能力有着绝对的信心。



《海底总动员》
2003

2003
英国/法国/比利时/加拿大

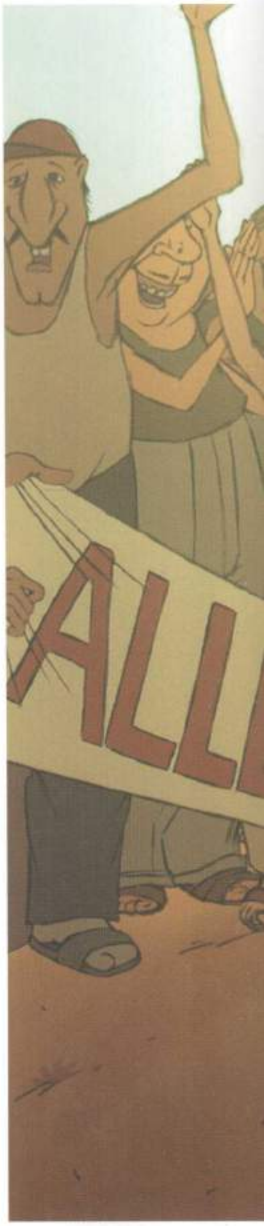
西维亚·乔迈：《疯狂约会美丽都》（又名：美丽城三重唱）

就在西方电影市场的2D动画影片纷纷遭到冷遇时，西维亚·乔迈这部绝妙的《疯狂约会美丽都》（Les triplettes de Belleville）却在上映后立刻成为一部欧洲动画经典。受默剧和法国著名喜剧演员雅克·塔蒂（Jacques Tati）的影响，乔迈的这部作品从头到尾几乎没有对白，但影片的成功之处就在于能让你完全意识不到台词的缺失。塔蒂拍电影时，喜欢先把他想要看到的角色全部罗列出来，然后以此为基础创作剧本。《疯狂约会美丽都》亦是如此，把一小群社会边缘人物放到影片中，让他们在这个开放式的故事里随着各自的命运轨迹前进。本片分别以美丽城（以纽约为原型的一个城市）年迈的三重唱姐妹和环法自行车大赛骑手查宾（Champion）为故事线，各自的剧情相互独立又相互交织。查宾的奶奶苏莎（Souza）一直都扮演着查宾的监护人和教练的角色。当查宾被黑手党绑架到一艘客轮上后，苏莎奶奶立刻动身出发展开营救行动。

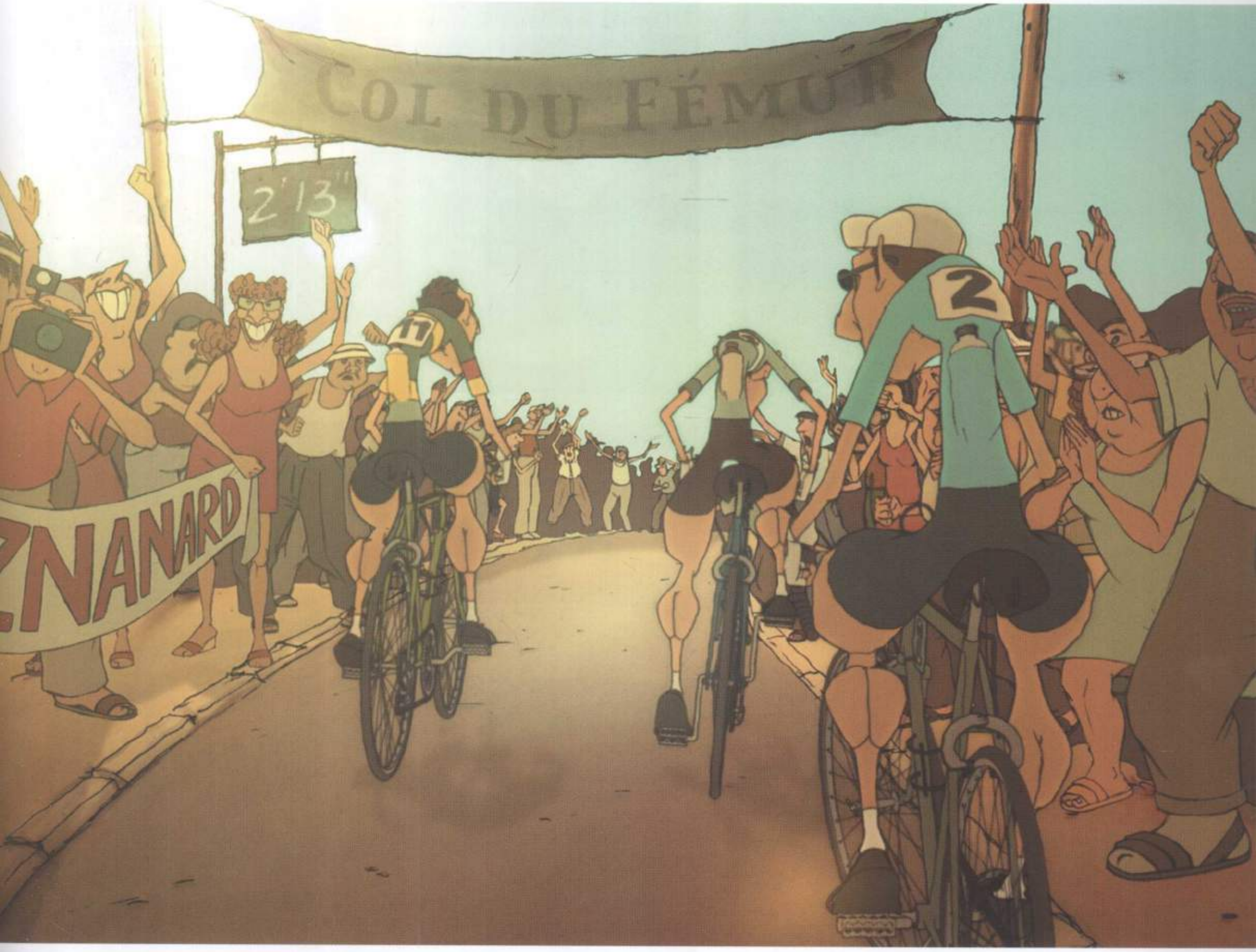
影片的背景设计有着60年代迪士尼长片复古而又风格化的味道，但不同的是乔迈的角色造型上明显要更加怪异，人物的肢体结构设计被推向了几何化的极致。乔迈拒绝现代式的好莱坞动画与夸张的表演风格，他的作品更多地受到60年代精致的迪士尼动画、集含蓄的表演和诗一般的开放式剧情于一身的宫崎骏动画、以及马克·贝克等风格低调的英国动画师作品的影响。

尽管本片在风格和技术上都走的复古路线，但片中的部分背景元素——如汽车、机械等——还是使用到了CG动画。乔迈很乐意使用电脑把动画师从乏味的作画中解脱出来。许多的CG动画都刻意将线条扭曲化，从而搭配整体画面的不完美感。而由CG动画制作的自行车也经过了手绘加工，以配合人物角色的线条风格。

《疯狂约会美丽都》不仅有来自不同国家的公司投资，更有分布在世界各地的动画师参与影片制作，这也意味着乔迈经常需要通过互联网和电子邮件执导影片拍摄，这种导演方式正在日渐流行。本片被提名奥斯卡最佳动画长片奖，但最终还是败给了竞争对手《海底总动员》。



《疯狂约会美丽都》
2003


COL DU FÉMUR
2'13"
ZNANARD
11
2

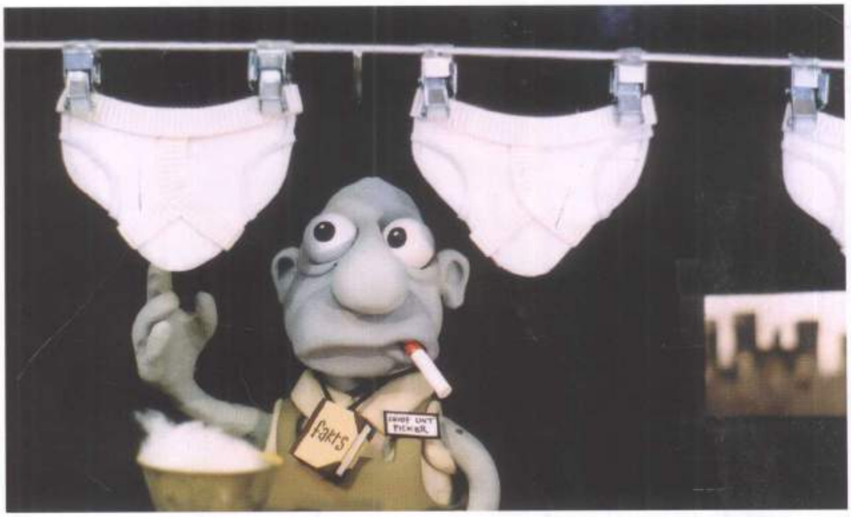
2003
澳大利亚

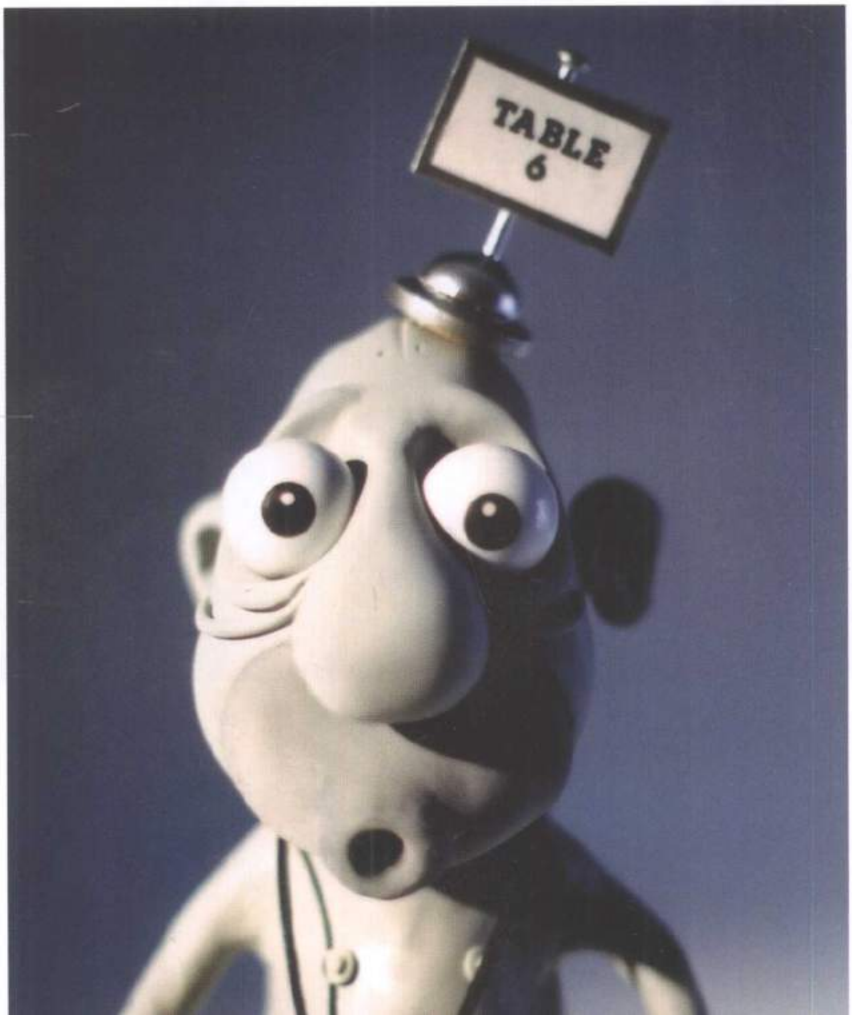
亚当·艾略特：《裸体哈维闯人生》

《裸体哈维闯人生》（Harvie Krumpet）是一部澳大利亚静帧黑色动画，荣获2003年奥斯卡最佳动画短片奖。影片由亚当·艾略特（Adam Elliot）负责编剧、导演和动画制作，讲述一个人一生霉运不断的故事。哈维·克兰皮特（Harvie Krumpet）生于波兰的一个小村庄，他从小患有多发性抽动症，因此备受同龄人欺辱。哈维的双亲被活活冻死，哈维则在纳粹入侵波兰时逃到了澳大利亚。后来他又被闪电击中，并不得不摘除掉一个睾丸。但当他与医院的护士相爱后，哈维却人生开始出现转机。多年后妻子离世，哈维又患上了老年痴呆，并被送入了疗养院进行治疗。

艾略特此前就凭借短片三部曲《父亲》（Uncle，1996）、《表亲》（Cousin，1998）和《兄弟》（Brother，1999）奠定了自己在澳大利亚动画界的领头人地位。和《裸体哈维闯人生》一样，这些粘土短片讲述的也都是“小人物”的自传故事，并融合了各式的幽默与悲情。

《裸体哈维闯人生》中的角色造型简单而矮小，并包含许多含蓄的角色动画以及颇具静态美感的镜头。连环画式的简洁画面不仅创造出许多喜感，同时也与精心构建的故事形成鲜明的对比。奥斯卡影帝杰弗里·拉什（Geoffrey Rush）为本片献上了忧郁而伤感的旁白，要是不看画面的话，只听声音会让人感觉极度悲观。拉什为本片录制了两次旁白，第一次试录是在影片开拍伊始，这段音轨是作为影片拍摄的根据；第二版旁白则是在拉什观看完影片的成品之后再度录制的。





《裸体哈维闯人生》
2003

2003

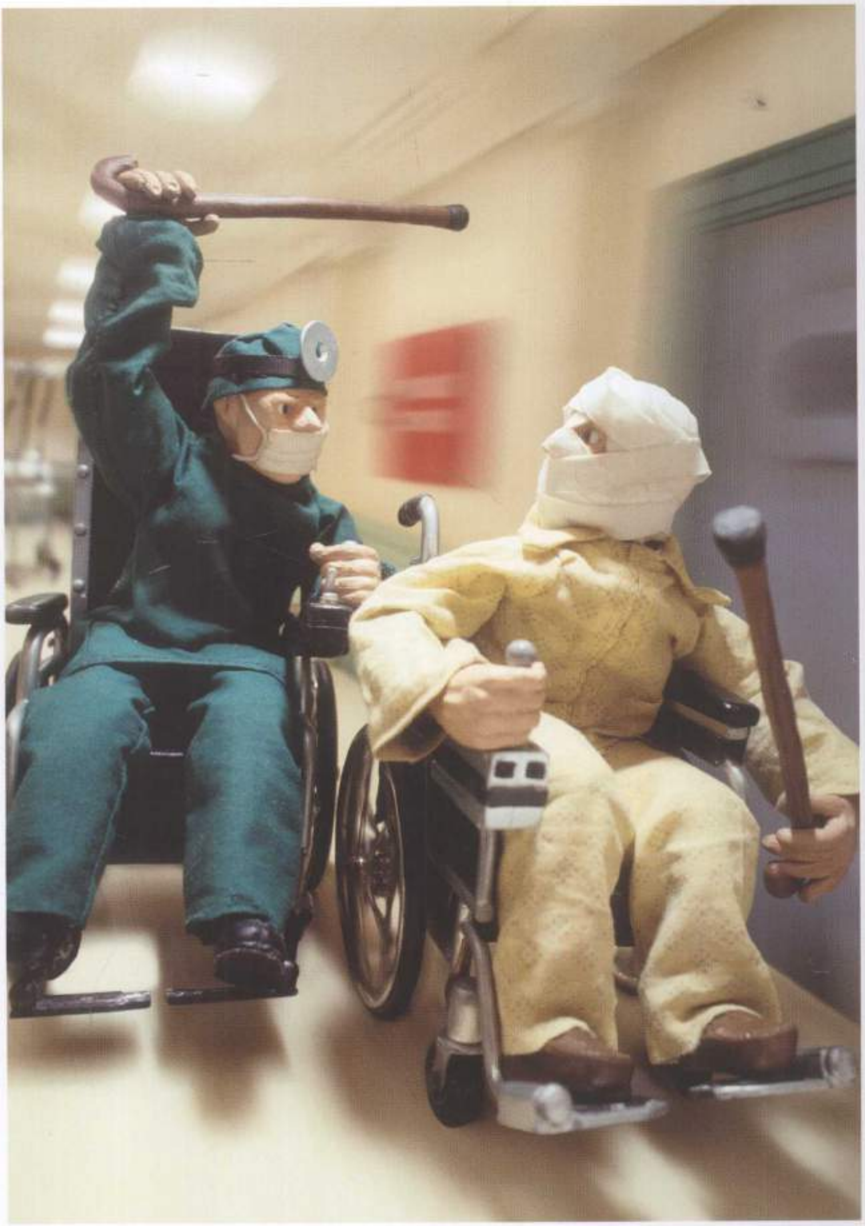
澳大利亚

彼得·康威尔：《13 号病房》：

《13号病房》（Ward 13）是一部由澳大利亚动画师彼得·康威尔（Peter Cornwell）制作的黑色恐怖/动作喜剧静帧动画短片，讲述一个名叫本（Ben）的男人遭遇车祸，醒来后发现自己身处一家医院，随着他的不断探寻，他渐渐发现这里的医生不是照料病人，而是在病人身上进行恐怖的实验。本越来越疯狂地想要逃离这个医院，影片最后以一场轮椅高速追逐战收尾。

康威尔利用在澳大利亚广播委员会（ABC）工作的闲暇时期自编自导了这部《13号病房》。ABC之前还赞助过康威尔的另一部粘土动画短片《小猪》（Little Piggy），该片还在澳大利亚电视上播放。随后他又拍摄了多部动画短片和广告。在拍摄《13号病房》时，康威尔的资源非常有限，为此他特地选择了静帧动画这种表现方式，试图用小成本创造高质量。片中的模型都由他亲手制作，使用到的材料包括粘土、硅胶和聚酯。木制的布景里面安装了灯光，使背景看上去有种明亮感，康威尔把摄影机固定，然后拍摄在轨道上移动的布景来实现运动效果。

本片鉴于恐怖片和静帧卡通之间，影片的结尾虽然令人胆战心惊，但却令人联想起阿德曼工作室那部《引鹅入室》（1993）结尾的疯狂追逐戏。总体来说，《13号病房》的题材、相对逼真的布景、自然的角色动画配合高超的快速剪辑、镜头移动以及动态效果，使影片看起来就像一部真人动作恐怖片的预演。这也许解释了为什么康威尔后来转战好莱坞成为一名恐怖片导演。《13号病房》在世界范围内获得多项大奖，其中包括2004年度萨格勒布世界动画电影节观众选择奖。



《13 号病房》
2003

2004
美国

布拉德·伯德：《超人总动员》

继《铁巨人》一鸣惊人后，很多人都对布拉德·伯德进入皮克斯后的处女作抱有极大的期望。伯德也不负众望，创作了另一部动画经典《超人总动员》（The Incredibles）。伯德从小就是个动画神童，他在14岁那年就被迪士尼相中，并从此师从迪士尼“九元老”之一的米尔特·卡尔。伯德曾以动画师身份参与制作迪士尼的《狐狸与猎狗》（1981）和马丁·罗森《疫病犬》（1982），他还担任过《辛普森一家》的导演和编剧顾问。伯德和在加州艺术学院读书时就已经认识了后来的皮克斯老总约翰·拉塞特，拉塞特也曾多次力劝他加入皮克斯。

因为之前在《海底总动员》中制作过出色的人类角色，皮克斯决定下一部电影的主角不再是玩具或动物，而应该由人类登上舞台中心。《超人总动员》采用了类似《铁巨人》的冷战风格设定，角色棱角分明、头重脚轻的造型极富50年代的未来设计感。关于一家子退隐江湖的超人如何被健康和安全问题搞得头大的剧本也很有发掘潜力。故事讲述了鲍勃（即“不可思议先生”）陷入人生窘境，他想做一名超级英雄，但为了家庭着想他却无法去放手实现自己的梦想。这一尴尬主题源自伯德本人的亲身经历，他曾在准备要建立新家庭的时候遭遇了动画项目的夭折。《超人总动员》的票房和评价都很高，并荣获当年奥斯卡最佳动画长片奖。

在《超人总动员》之后，伯德又开始制作皮克斯的另一部动画《料理鼠王》（Ratatouille，2007）。该片故事围绕一只巴黎美食鼠展开，片中亦有许多人类角色的精彩表现。伯德凭借《料理鼠王》一片获得他人生的第二樽奥斯卡奖。

《超人总动员》
2004

2004
加拿大

《瑞恩》
2004

克里斯·兰德雷斯：《瑞恩》

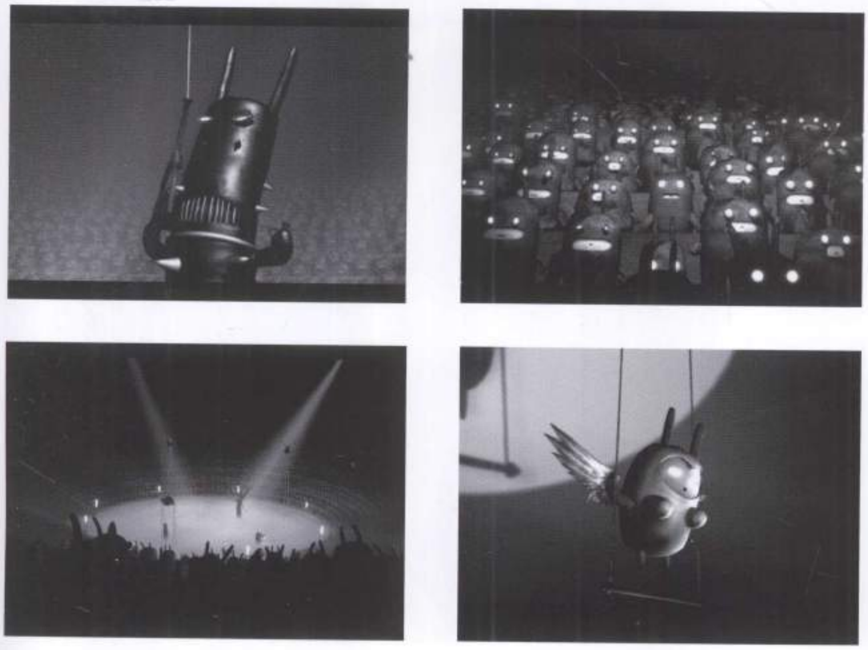
2004年奥斯卡奖获奖短片《瑞恩》（Ryan）是加拿大人克里斯·兰德雷斯（Chris Landreth）为他心目中的英雄瑞恩·拉金制作的一部纪录片式动画。拉金是一位60年代的加拿大动画人，曾凭借《街头音乐》（1972）和奥斯卡提名短片《散步》（1969）等佳作蜚声业界。但如今的拉金却早已沦落为流浪街头的酒鬼，靠在街角乞讨为生。兰德雷斯录下了与拉金的访谈，听他讲述自己如何从事业的巅峰跌落，变成一个瘾君子和酒鬼。随后兰德雷斯用超现实风格的3D动画重新创作了两人的形象，以表现拉金残破的内心世界。拉金的作品对这部短片有着重要影响，影片推出后拉金的影片也再度受到关注，这也激励着拉金重振旗鼓，并开始投入新动画《零钱》（Spare Change）的创作之中。不幸的是，2007年2月，拉金还没来得及完成这部新片，就因肺癌离世。

2004

英国

马克·克莱斯特 & AKA 工作室：《星外飞仙》

《星外飞仙》（JoJo in the Stars）是个短小的黑色童话，围绕一个空想世界中的马戏团展开。空中飞人表演者乔乔（JoJo）受专制的马戏团主人压迫，与此同时一个神秘的角色却深爱着乔乔，并为解救她走上了不归路。马克·克莱斯特（Marc Craste）的这部获奖CG短片源自三部片长1分钟的暴力短片，这几部短片是他在广告界工作多年的成果展示。影片灵感来自于Nick Cave&the Bad Seeds乐队1986年的歌曲《马戏团》（The Carny），同时也受大卫·林奇（David Lynch）的《橡皮头》（Eraserhead）、维姆·文德斯（Wim Wenders）的《柏林苍穹下》（Wings of Desire）的影响。影片还带有《吸血鬼》（Nosferatu）、《卡里加里博士的小屋》（The Cabinet of Dr Caligari）等默片时代黑白恐怖片躁动不安的氛围。



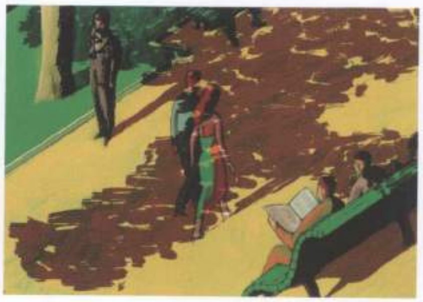
《星外飞仙》
2004

2004

瑞士/加拿大

乔治·史威兹戈贝尔：《无影人》

从日内瓦的美学装饰艺术学校毕业后，乔治·史威兹戈贝尔（Georges Schwizgebel）建立了GDS工作室，并开始从事图形设计、动画广告和电影拍摄工作，作品包括《78转》（78 Tours，1998）和《女孩和云》（La jeune fille et les noages，2000）。短片《无影人》（L' homme sans ombre）由史威兹戈贝尔和加拿大国家电影局合作完成的，这部玻璃直绘动画改编自德国作家阿德波特·冯·查米索（Adelbert von Chamisso）的一个故事，展现出史威兹戈贝尔对色彩和设计的敏锐直觉和高超的叙事能力。这个心理寓言讲述一个人把他的影子（代表他的灵魂）卖给恶魔以换取钱财和女人，但很快他便发现没有了影子的他也变成了一片孤影。面对周围人的嫌弃和孤立，他又开始设法把自己的影子取回来。这部高度风格化的影片有着大量富有创意的转换镜头和叠化镜头，通过颜色和角度的变化转换场景，引领观众踏上一次令人晕眩但却引人入胜的视觉之旅。《无影人》在戛纳电影节和萨格勒布世界动画电影节上均获得多项大奖。



《无影人》
2004

2004

日本

汤浅政明：《心理游戏》

《心理游戏》一片获奖无数，且一经上映便迅速获得影迷的狂热追捧。影片改编自罗宾西（Robin Nishi）的同名漫画，有着反覆无常的故事线和风格多样、令人脑细胞跃动的迷幻画面。故事讲述一个无责任心的青年在试图保护一个女孩时被黑帮杀害。青年死后进入了一个光怪陆离的世界并见到了上帝，上帝准许他重返人间，复活的青年却像匹诺曹一样进入了一只鲸鱼的肚子里开始他的第二段人生。在鱼肚子里他有足够的时间反省自己的人生，并最终获得某种心灵的救赎。

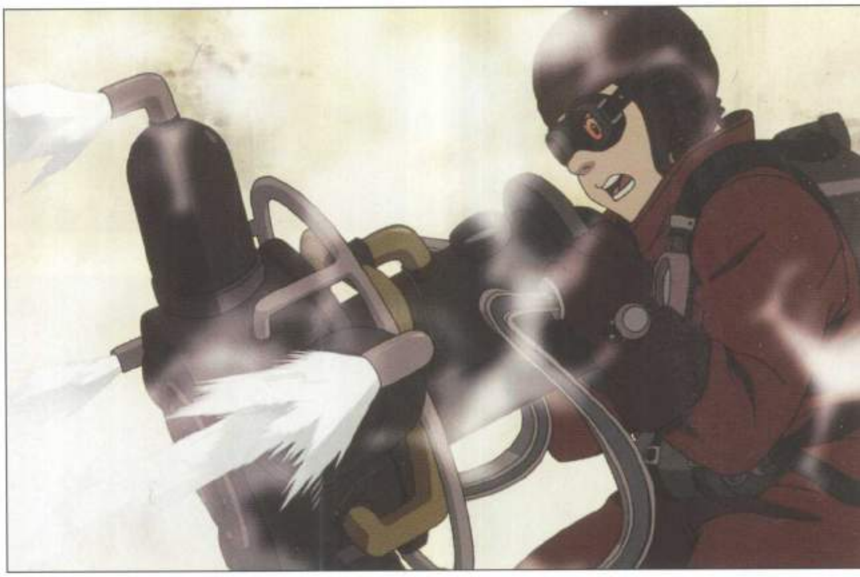
《心理游戏》由动画界的先锋公司Studio 4°C 制作，汤浅政明在片中运用到各种纷繁复杂的技术，包括蒙太奇和电子游戏式图像的使用。片中在人间的动画部分风格自由而随意，四四方方的角色造型搭配着粗砺的城市背景，这一点上很像Studio 4°C公司后来的那部惊世奇作《恶童》（2006）。本片虽然有着大量迷幻场景，但观众却并不会把影片和吸食毒品联系在一起，毕竟影片是在动画允许的范围之内释放纯粹而不羁的想象力。

2004

日本

大友克洋：《蒸汽男孩》

作为让人期待已久的《阿基拉》（1988）续作，这部花费大友克洋10年时间制作的《蒸汽男孩》再度采用了军事阴谋式剧情以及拥有巨大超自然力量的少年为主人公，不同的是此次故事发生在一个“蒸汽朋克”的世界。蒸汽朋克是科幻小说的一种，将科学幻想于19世纪的科技糅杂在一起。《蒸汽男孩》背景设在1866年英国的曼切斯特，少年雷（Ray）的父亲和祖父都是发明家，在伦敦的万国博览会前夕，雷收到了一个神秘的包裹——一个被称为“蒸汽球”的巨大能量源。全片的画面与特效充满了机械焊接美感，并有着末日般的壮观结局。但和刻画得淋漓尽致的科技和狂轰滥炸的视觉特效相比，片中的角色却显得格外苍白无力，这也是日本动画的一个通病。



《蒸汽男孩》
2004

2005
美国

艾瑞克·达尼尔 & 汤姆·麦格拉斯（Tom McGrath）：《马达加斯加》

梦工厂动画的这部《马达加斯加》（Madagascar）讲述纽约动物园一群被宠坏的动物们在马达加斯加遭遇沉船事故，他们必须想办法在丛林中存活下来，而与此同时他们发现丛林里尽是些疯狂的生物，其中就包括古怪的狐猴王朱利安七世。本片在角色和设计上都比其他CG长片更风格化，动画尽量回避写实风格，进行了极简化和棱角化处理，这点上类似于克里斯·维基的《冰河世纪》。《马达加斯加》有着梦工厂动画标志性的快节奏叙事和插科打诨的笑料，更集结了一帮重量级配音演员，如本·斯蒂勒（Ben Stiller）、克里斯·洛克（Chris Rock）和大卫·休默（David Schwimmer）。影片在票房上取得了巨大的成功，并推出了一部续集以及各类周边产品。

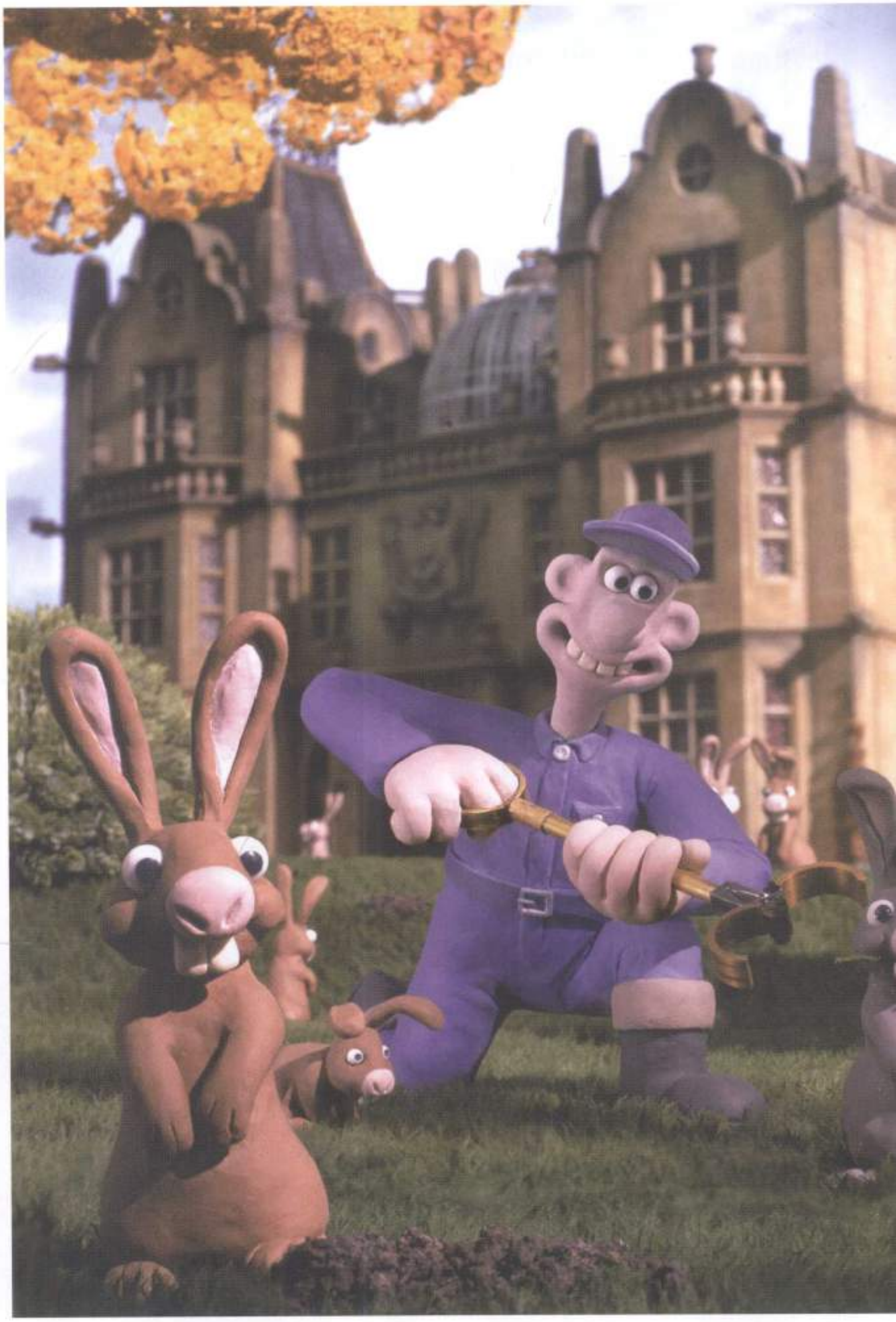
《马达加斯加》
2005

2005
英国/美国

阿德曼动画：《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》

《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》（Wallace and Gromit: Curse of the Were Rabbit）是超级无敌掌门狗系列的第一部长片。影片由梦工厂动画公司赞助拍摄，但同时又保持了该系列之前的人气短片一贯的英式魅力。本片故事有意致敬经典的汉默恐怖片系列（Hammer Horror films），讲述华莱士发明了一个古怪的心灵操纵仪，因为一次仪器事故导致华莱士被变成了人兔，小镇里的蔬菜大赛岌岌可危。片中配角都极尽搞笑之势，动画部分极为出色，片中的小镇和多庭顿（Tottington）大楼的布景也非常可爱。本片获得评论的热烈赞誉及多项大奖，其中包括2005年的昂西最佳动画长片奖。

2007年，梦工厂动画和阿德曼动画均宣布终止动画电影的合作。



《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》
2005

2005

英国/美国

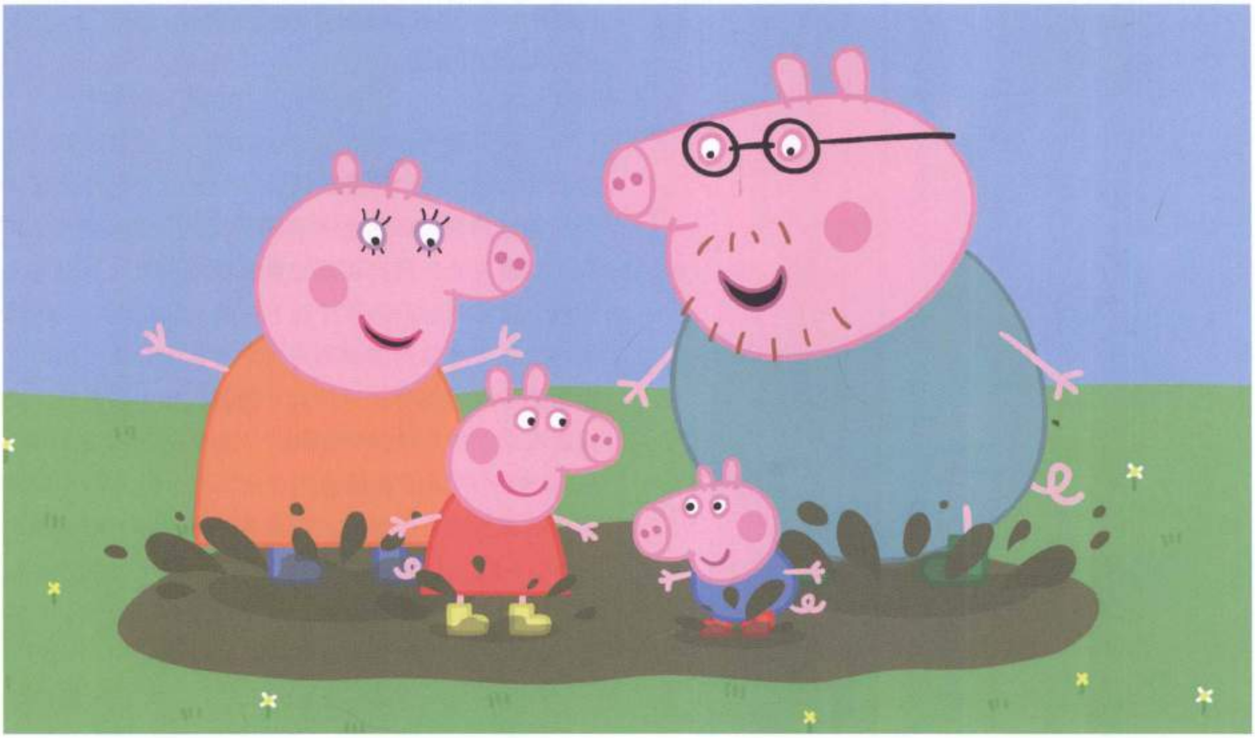
I-PESTO
A.T. TEAM

山姆·菲尔 & 大卫·鲍尔斯：《鼠国流浪记》

《鼠国流浪记》（Flushed Away）是美国梦工厂动画公司和英国阿德曼动画公司的第三次合作。影片是一向以静帧动画出名的阿德曼公司的首部全CG长片。故事讲述一只养尊处优但又颇讨人喜欢的上流宠物鼠罗迪（Roddy）被冲进了马桶，并和一群下水道里的疯狂动物展开了一系列冒险，其中包括一只厌恶老鼠的恶棍癞蛤蟆、一只臭名昭著的雇佣兵青蛙、一群喜欢唱歌的鼻涕虫和由凯特·温斯莱特（Kate Winslet）配音的美丽老鼠丽塔（Rita）。影片剧本由英国电视界喜剧名星迪克·克莱蒙特（Dick Clement）和伊安·拉·福利奈斯（Ian La Frenais）操刀，片中涉及到许多英国特色话题，如社会等级、足球竞赛等等，这在一定程度上疏远了美国观众。

导演山姆·菲尔（Sam Fell）和大卫·鲍尔斯（David Bowers）也为片中若干个小角色献声，两人在后来的《浪漫鼠佩德罗》（The Tale of Despereaux）和《铁臂阿童木》（Astro Boy）中也参与了类似的配音工作。考虑到传统静帧动画难以表现下水道的水流场景，影片选择了CG形式，但同时本片的CG动画又成功地保留了阿德曼式作品的简洁与魅力。事实上，影片的造型设计和动画，尤其是简单而丰富的表情与嘴型动作，让人一眼就能看出这是一部阿德曼作品。在CG动画长片泛滥的情况下，《鼠国流浪记》仍旧以其鲜明的风格和独特的魅力在同类作品中脱颖而出。

2005
英国



《粉红猪小妹》
2005 年至今

Astley Baker Davies 工作室：《粉红猪小妹》
Tiger Aspect 工作室：《查理和萝拉》

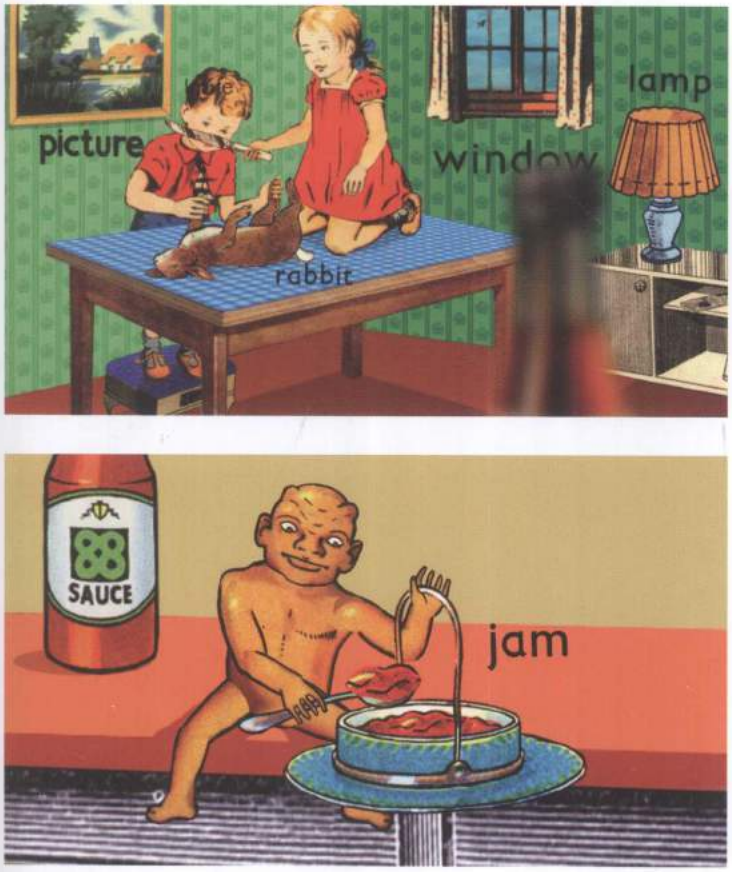
21世纪初，桌面动画软件的出现令电视动画重振雄风，制作方只需在本地便可轻松完成动画制作，而不需要把动画的高强度工作内容外包给廉价劳力地区。《粉红猪小妹》（Peppa Pig）和《查理与萝拉》（Charlie and Lola）是两部英国制造的幼儿动画剧集，两部作品均凭借其强烈的设计风格和异常可爱的角色在国际上大获成功。《粉红猪小妹》的创作者分别是曾凭借短片《火车迷情》（Trainspotter，1996）获奖的纳威·艾斯利和凭借获奖影片《山庄》（Hill Farm，1988）名声大噪的马克·贝克。《粉红猪小妹》中的角色和设计简单明快，但明显经过精心的制作，而片中以山地为主的背景和贝克的《山庄》中的设计也非常相似。

《查理和萝拉》（Charlie and Lola）沿用了劳伦·查尔德（Lauren Child）人气儿童书原作中的拼贴画风格，展现了许多有趣的奇幻场景，表现萝拉和他哥哥的奇妙幻想。

2005
英国

兰恩·瑞克：《兔子》

深受连恩·莱、奥斯卡·费钦格、杨·史云梅耶的影响，兰恩·瑞克（Run Wrake）早期作品《点唱机》（Jukebox，1994）和《那是什么》（What is That，2000）都带有强烈的象征性，并采用非传统叙事方式。2005年的《兔子》（Rabbit）是部超现实主义数字动画经典。瑞克使用老式儿童识字图书中的图画拼凑成这部有趣的史云梅耶式黑色寓言，讽刺了消费主义和人性的堕落。瑞克在一家旧货店发现了这本50年代的儿童图画书，把这些图画和手绘动画相结合。虽然本片看上去怪异，但独特而异端的方式足以和查克·琼斯的任何一部经典动画相媲美。



《兔子》
2005

2005
日本

Yamatoworks：《捉迷藏》

对于一部只有四人制作团队、几台普通电脑和拮据制作经费的短片来说，《捉迷藏》已经相当出色了。影片在阴暗的设计和CG动画的细节制作上都已经达到了一个极高的水准，创造出绝赞的悬疑气氛。

影片讲述一群少年在夜晚齐聚东京鬼街的故事，本片的故事和角色放在一部长片中也许更有发挥空间，但世界上也不乏资金充裕、角色和剧情却干瘪无力的长片作品。这部25分钟的灵异惊悚片延续了传统日式动画的手绘感，但实际上影片是一部经过卡通渲染的3D CG动画。片中的角色都戴着面具，这也省去了制作CG人物表情的麻烦。本片因其小规模的制作团队而引起业界的关注，不仅获得多项大奖，还发行了DVD，并在美国电视上播出。

2006
美国

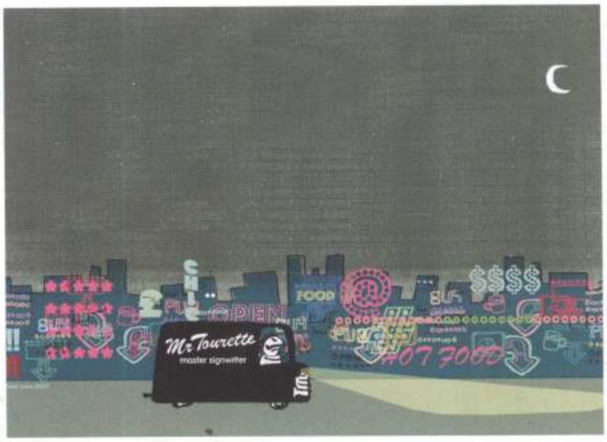
《绅士对决》
2006

西恩·麦克纳利 & 弗兰西斯科·路易兹·维拉斯科：《绅士对决》

《绅士对决》（A Gentleman’s Duel）是朦胧工作室（Blur Studio）继奥斯卡提名短片《饥饿的地鼠》（Gopher Broke，2004）之后由西恩·麦克纳利（Sean McNally）和弗兰西斯·路易兹·维拉斯科（Francisco Ruiz Velasco）创作的又一部短片。影片讲述两位维多利亚式绅士因为追求一位女士而产生争执，并最终升级为一场蒸汽朋克式机器人大战，不仅把周围优美的环境践踏为一片废墟，还差点害死了他们追求的女士。

这部有趣而精美的短片展现了出色的角色动画与特效场景，以及自杰西卡·拉比特（Jessica Rabbit）以来最风骚的卡通女性角色。朦胧工作室凭借它为多款电子游戏制作的大气恢宏的过场动画而闻名，本片也证明作为一家小型工作室，朦胧工作室在这个CG动画泛滥的世界中仍然相当有实力。

2006
英国



《摩登一族》
2006-2008

米克·班内奇 & 琼·林克：《摩登一族》

动画剧集《摩登一族》（Modern Toss）是一部爆笑lo-fi动画，改编自米克·班内奇（Mick Bunnage）和琼·林克（Jon Link）的简笔画式荒诞漫画。因为杂志出版界的工作并不稳定，林克和班内奇自己出钱启动了这项动画计划。《摩登一族》的角色最早现身于一家网站，随后又出现在漫画、T恤衫和贺卡上。2006年《摩登一族》的动画在电视上播出。该剧的主要角色包括两个经常拌嘴的宇航员、不靠谱的标志画家多利特先生（Mr. Tourette）、蛮不讲理的反社会中年男阿伦（Alan）、骑着小摩托大声对各种人品头论足的毒舌骑客。《摩登一族》把动画与实拍恶搞小品相结合，许多英国喜剧明星都有客串该剧的配音工作。片中充斥着玩世不恭的内容，从某种程度上很容易让人联想起UPA的极简动画。

《摩登一族》在英国第四频道和美国Adult Swim频道共播出两季，但片中的角色仍在互联网、书籍、展览及一系列周边产品中频繁亮相。

2006
英国/波兰/挪威

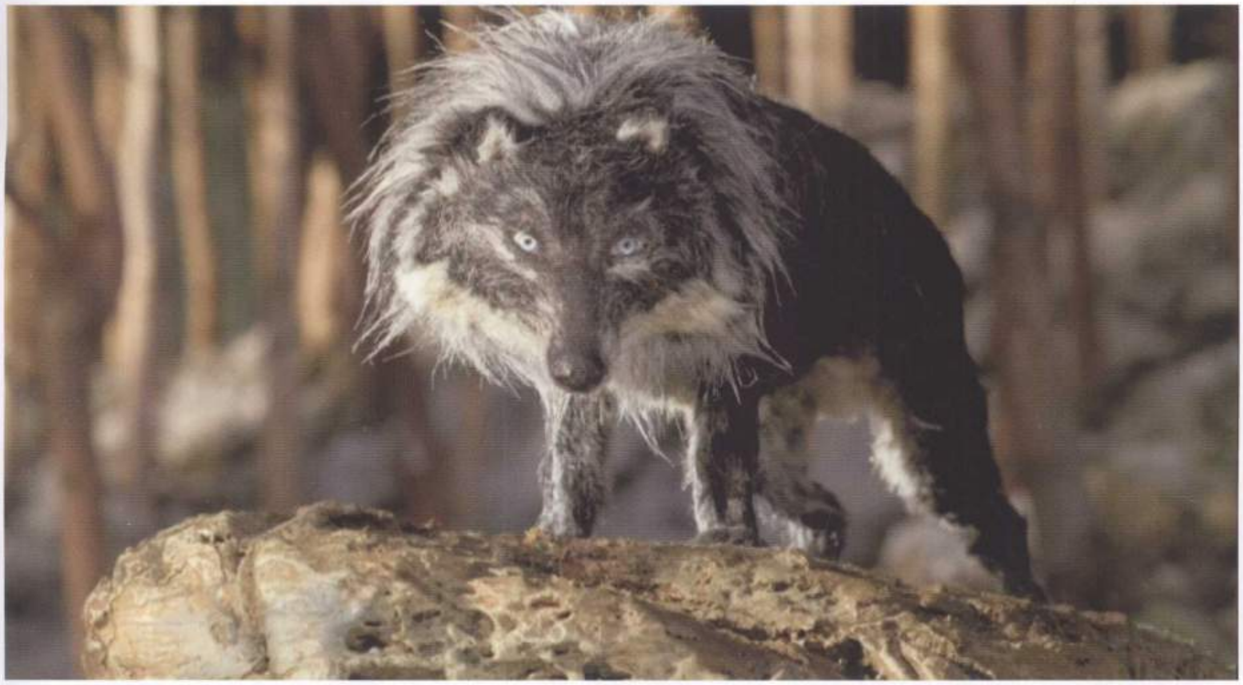
苏西·邓波顿：《彼得与狼》

苏西·邓波顿（Suzie Templeton）的定格动画版《彼得与狼》（Peter and the Wolf）荣获奥斯卡最佳动画短片奖。本片是对这部黑色寓言和谢尔盖·普罗科菲耶夫（Sergei Prokofiev）的交响名曲的现代诠释。这部家喻户晓的故事有无数个演奏版、电影版和动画版。其中包括迪士尼1946年的一部动画、1958年由安纳托利·卡拉诺维奇（Anatoly Karanovich）执导的俄国影片、1958年和1996年的两部电视特集，其中1996年版本的动画还是由查克·琼斯负责动画设计。

邓波顿的这部《彼得与狼》是诸多版本中最出色的一部。本片抛弃了传统的旁白，而是单靠画面来讲故事。许多有实力清楚快速传递影片讯息的动画都采取了这种方式，并都颇为成功。

和其他西方国家的版本不同的是，以前的版本都有意针对儿童观众进行改编，但邓波顿却保留了原作中的黑色元素。如片中的鸭子被狼生吞后还能隐约听见它在狼肚子里的哀鸣。邓波顿还赋予本片更为高尚的结局，即让彼得把狼放归森林，而不是像原版结局那样，把狼关进动物园。

影片中展现了大量的农村布景，受到这个俄国故事原作以及本片的制作方——波兰的瑟马福工作室（Se-mar-for Studios）的影响，本片的动画与角色的视觉风格及城镇的设计都很有当代东欧的感觉。



《彼得与狼》
2006

2006

挪威

克里斯托弗·尼尔森：《吉米闯天关》

漫画家克里斯托弗·尼尔森（Christopher Nielsen）热衷于在作品中表现挪威的吸毒和犯罪亚文化。他笔下的两位角色还有一部专门的电脑动画剧集《黄金拍档》（To trøtte typer，2001）。更多的角色出现在影片《吉米闯天关》（Slipp Jimmy fri）中。该片还是挪威的第一部电脑动画长片。

吉米是一只毒瘾缠身的大象，同时也是一个俄国巡回马戏团里的动物明星。四个坏蛋试图把吉米从马戏团偷走，然后成立他们自己的马戏团，但他们的计划出了岔子，吉米乘机逃跑了。他们连忙出发抓捕吉米，并在它戒毒之前给它注射毒品。同时寻找吉米的还有一群动物保护人士、一帮狩猎爱好者和一支黑手党。吉米唯一的朋友是一只善良的麋鹿，它一直在设法帮助吉米戒毒。

作为一部题材大胆、颠覆传统的黑色喜剧，《吉米闯天关》极尽粗俗污秽，利用CG技术在大银幕上再现了地下漫画的独特美学。影片开场部分粗糙而荒诞的背景效果奇佳，甚至盖过了本片角色的风头。

《吉米闯天关》在挪威获得了票房和评论的双丰收，并奠定了自己的邪典地位。英国喜剧演员兼编剧西蒙·佩吉负责了本片英文版剧本的编写，并为片中的一个角色配音。其他为本片先生的还包括伍迪·哈里森（Woody Harrelson）和一群英美明星。尽管如此，本片的英文版并未在评论上获得原版的成功，也没有吸引太多的粉丝。挪威的影迷声称本片的辛辣讽刺和尖锐主题在翻译的过程中已经大量流失。

《吉米闯天关》
2006

2006

丹麦

安德斯·摩根萨勒（Anders Morgenthaler）：《公主追杀令》

《公主追杀令》是一部丹麦的成人向动画长片。影片由百分之八十的动画和百分之二十的实拍镜头构成。这是一部出色的复仇片，讲述一位牧师的姐姐是一位色情明星，姐姐因吸毒过量致死后，牧师收养了姐姐的女儿，却惊恐地发现小女孩早已被耳濡目染的色情业所腐蚀。为此牧师展开复仇，决定销毁姐姐的一切色情照片，并对所有前来阻拦他的人大开杀戒。

影片精心设计的日漫风格画面略为缓和了这个可怖的故事，虽然片中的极端暴力令人震惊，但这种“暴力脱敏法”却正是影片所探讨的内容之一。影片主角开始让小女孩也参与进自己的暴力行动中，以此毁灭她的一切童真，同时也把自己变成了和他的猎物一样的恶棍。《公主追杀令》是一部有着拉尔斯·冯·特里尔（Lars Von Trier）式丹麦传统的反抗式电影，同时也是极端动画的一个有趣代表。

2006

日本

迈克尔·艾利亚斯：《恶童》；今敏：《盗梦侦探》

迈克尔·艾利亚斯（Micheal Arias）的《恶童》是一部大受好评的作品，改编自1993年的漫画《恶童当街》。这部炫目的动画充分利用到3D技术和流畅的实拍风格镜头，展现了线条简单的风格化角色和艳丽而颓败的东京。本片的主角是两个街头顽童，小黑强壮而机灵，小白虽然单纯但却智力超群。两人和一个试图接管地盘的黑社会组织陷入了战斗。这些角色可以毫不费力地攀上高楼并从屋顶上观察四周情况。美国导演艾利亚斯常年在东京工作，他还曾担任动画版《黑客帝国》的制片人。本片也使他成为Studio 4°C所有动画作品中的首位非日籍导演。Studio 4°C一直以其在日本动画界的独立态度而出名，工作室还一直和村上隆的超平面艺术运动有着紧密联系。

《盗梦侦探》改编自筒井康隆的小说，讲述一位心理学家为治疗病人而进入病人的梦境。作为一部典型的今敏式作品，本片也模糊了现实与虚幻的界限，展现了一系列超现实的壮观场景。

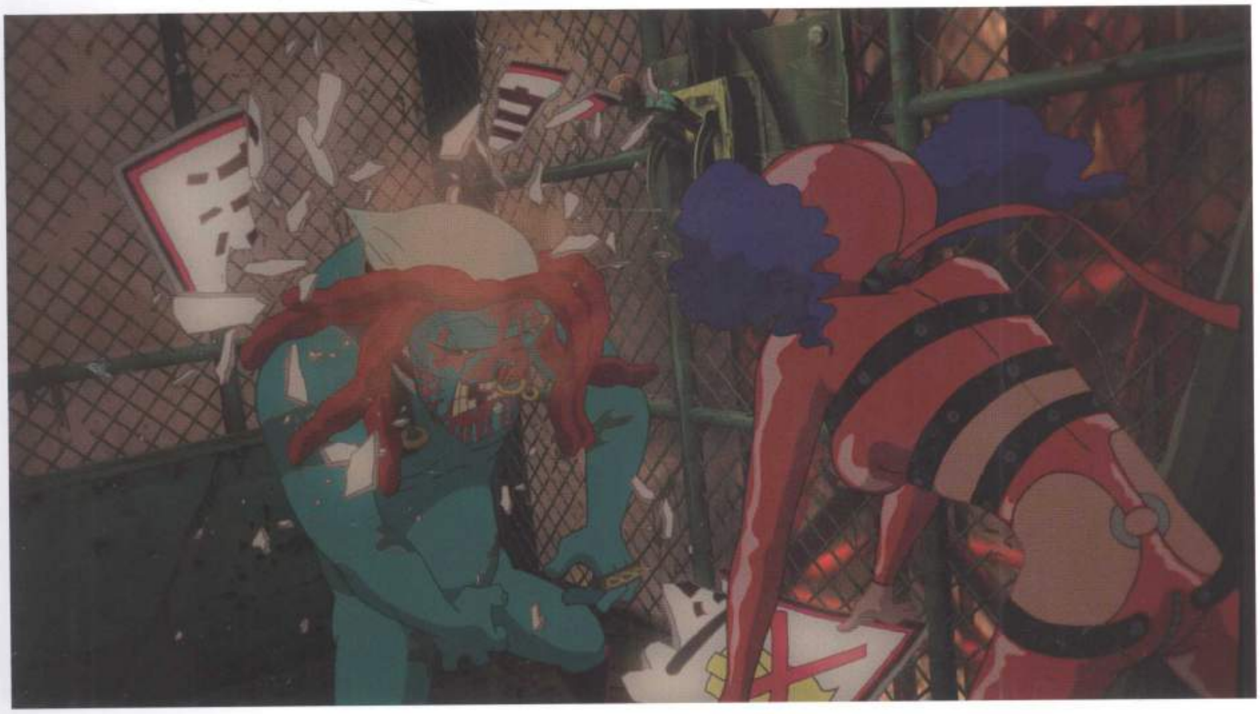
今敏是日本动画界的领军人物，自编自导了许多复杂而充满思想性的电影。他最出名的作品包括《未麻的部屋》（1998）、《千年女优》（2001）、《东京教父》（2003），以及电视动画剧集《妄想代理人》（2004）。他擅长用他标志性的技术将角色的现实生活与回忆、幻想、梦境、虚境天衣无缝地结合在一起。不幸的是，今敏在2010年8月因胰腺癌去世，死时年仅46岁。

2006

韩国

赵范振：《阿阿奇与西西帕克》

赵范振的《阿阿奇与西西帕克》是一部风格大胆而独特的韩国动画长片，影片背景设在古怪的未来世界，人类的排泄物成了唯一的能源来源，政府则用一种雪糕式毒品——“多汁棒”来换取人们提供的粪便。主人公阿阿奇和西西帕克则是两个在黑市做这种毒品交易的小混混。本片将极端简陋的2D手绘同高度逼真的3D CGI动画相结合，全片充斥着暴力与硬派的画面、韩国动作片中标志性的快速凌厉的打斗场景。《阿阿奇与西西帕克》是当代动画中比较有电影紧张气氛的代表作之一。

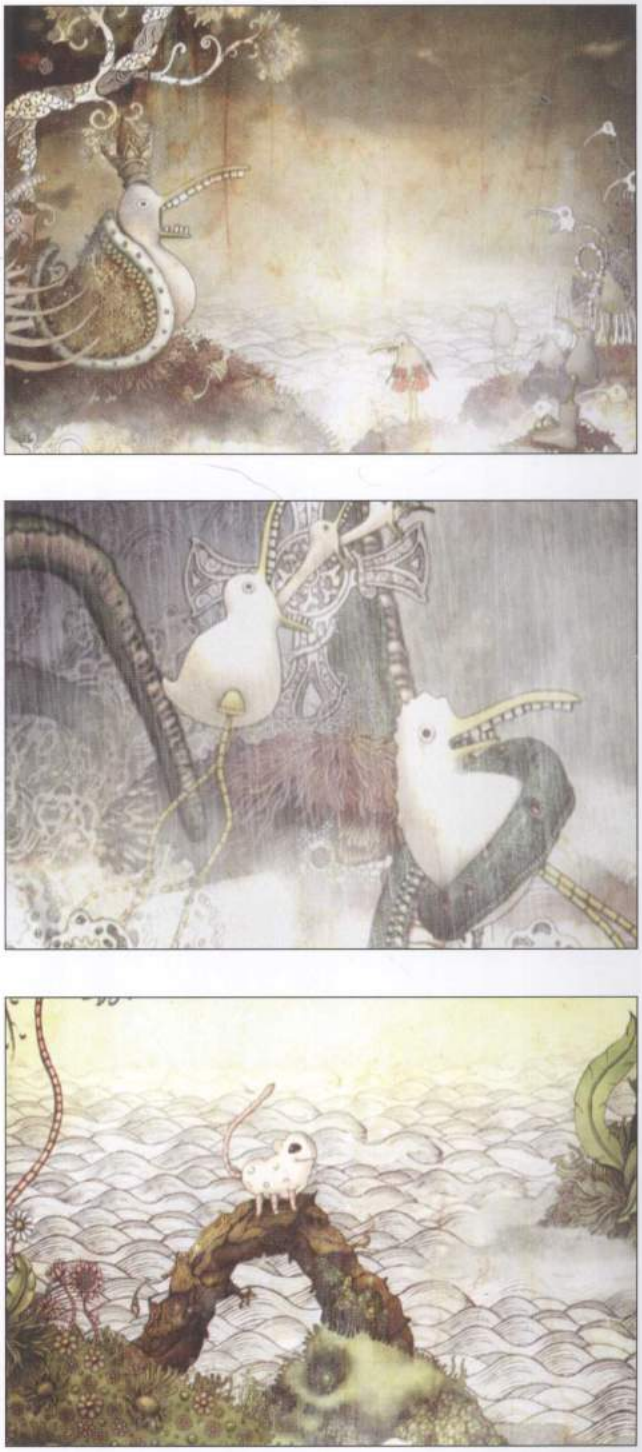


《阿阿奇与西西帕克》
2006

2006
南非

黑心帮：《恶岛传奇》

《恶岛传奇》（The Tale of How）是一部华丽而精致的短片，有着和卡尔·齐曼、特瑞·吉列姆、蒂姆·伯顿作品类似的维多利亚式独特美感。黑心帮（The Blackheart Gang）是一个长期在南非开普敦工作的设计兼动画团体，他们的作品有着鲜明的风格，通常表现为大量数字合成的2D手绘动画背景、精细的角色、动物以及动画细节。《恶岛传奇》是“渡渡鸟三部曲”短片系列的第二作。本片以爱德华·李尔（Edward Lear）式的音乐诗为剧本，讲述一群居住在一个风雨飘摇的海上王国的奇幻生物的故事。本片获得诸多大奖，其中包括一项昂西动画节特别奖。



《恶岛传奇》
2006

2007

美国

大卫·斯沃曼：《辛普森大电影》

仿佛是为了还击盛传的“二维动画已死论”，2007年的动画票房冠军几乎都是二维手绘动画。长期以来，除了少数一些水准之作外，公式化的三维动画早已泛滥动画长片市场，让人过目即忘。许多三维长片比90年代的二维动画票房炮灰还要枯燥无趣。于是乎，传统的二维动画电影的出现，突然又让人有了一种耳目一新的感觉，而从这其中脱颖而出的便是这部《辛普森大电影》（The Simpsons Movie）。

这部电影版忠实地再现了原版剧集的幽默智慧。片中加入了一些CG背景作为修饰，但整体还是保留了原作的二维感。电影版的故事明显要比剧集来的波澜壮阔：托荷马的福，整个春田镇都被一只巨大的玻璃罩罩住并与外界隔离。辛普森一家来到阿拉斯加希望有一个新的开始，但为了保卫家园不被破坏，一家人最终还是杀回了春田镇。

把《辛普森一家》制作成电影的想法在剧集播出初期就有了。该剧播出第一季时，格勒宁就被要求拍摄一部电影版的辛普森。但整个制作组最终还是决定耐心等候，直到他们有个好的剧本、足够的素材和资源来拍摄一部无愧于原作的动画电影。在最近一季《辛普森一家》的开场，观众还可以看到巴特在黑板上写“我才不要为了拍个电影再等个20年。”

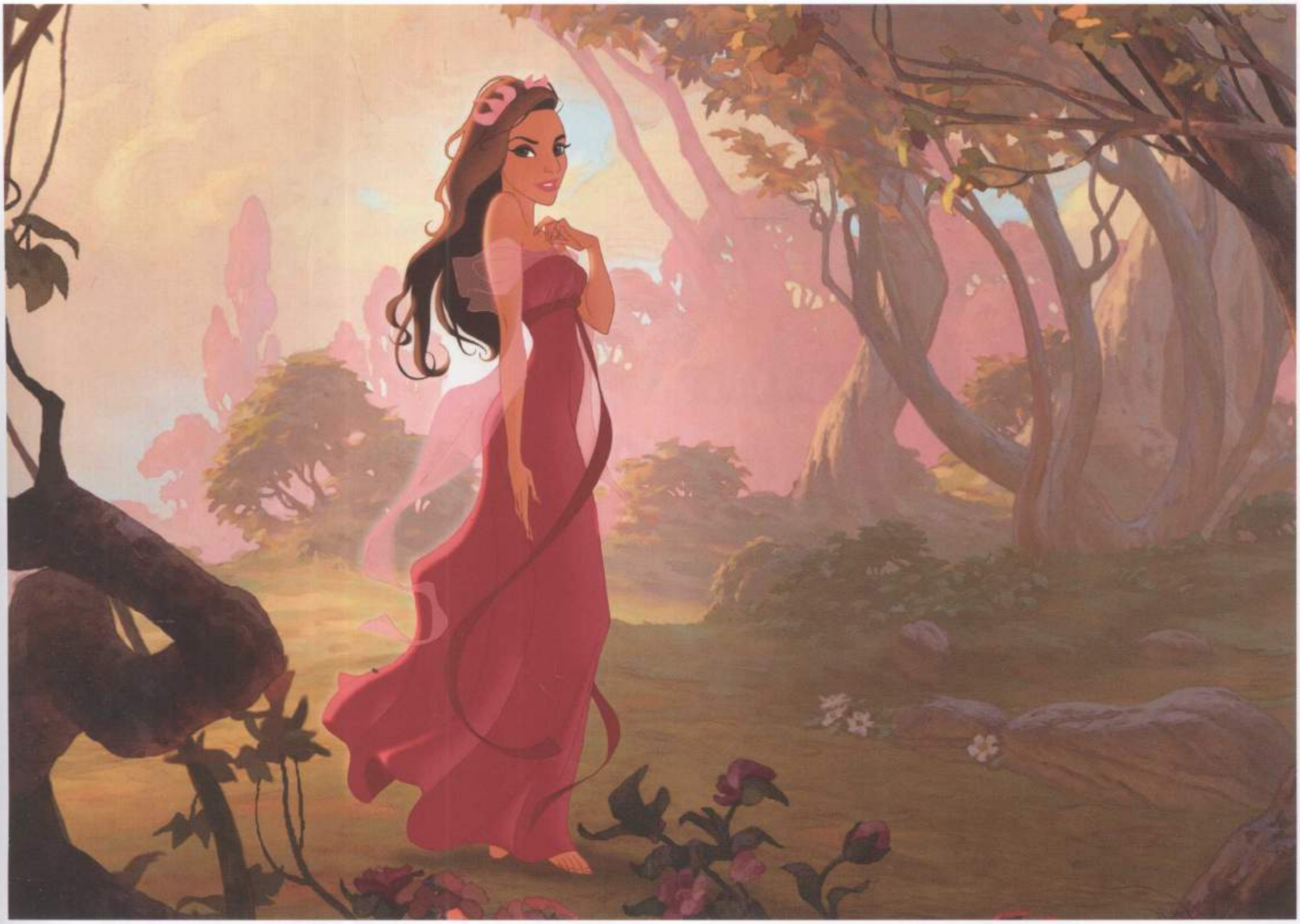
2007

美国

迪士尼：《魔法奇缘》

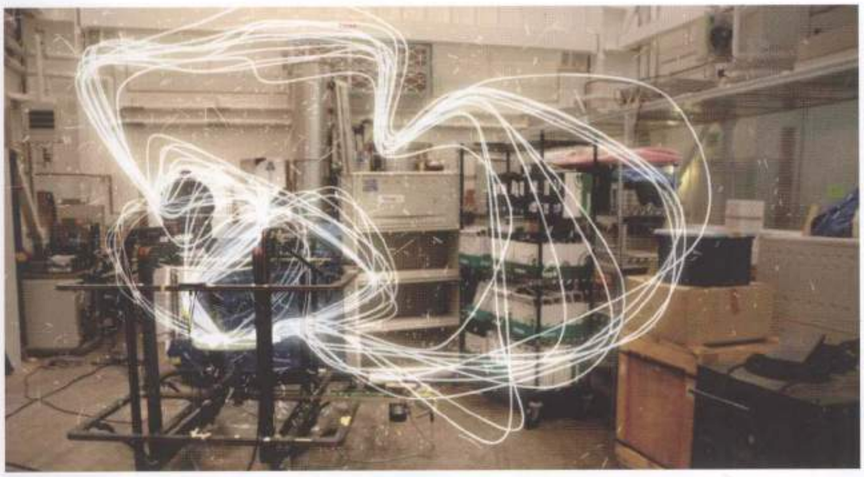
2D动画风头正劲的另一个标志是迪士尼的《魔法奇缘》（Enchanted）所获的巨大成功。本片由凯文·利玛（Kevin Lima）执导，把迪士尼的多部经典，尤其是《白雪公主》拿来开涮。在开场动画部分，影片主角——典型的迪士尼式公主吉赛尔（Giselle）被坏王后施法踢出了卡通世界，来到现代的纽约。影片中的传统赛璐璐动画场景充满了对经典迪士尼长片的致敬，另外利玛还吸取了新艺术运动的影响赋予本片独特的风格。

迪士尼曾在2004年作出只制作电脑动画的决定，而《魔法奇缘》的推出标志着传统动画的再度回归。和之前的《南方之歌》、《欢乐满人间》、《谁陷害了兔子罗杰》等真人/动画长片一样，《魔法奇缘》也因为在迪士尼长片疲软时期力挽狂澜而大受欢迎。



《魔法奇缘》
2007

2007
英国



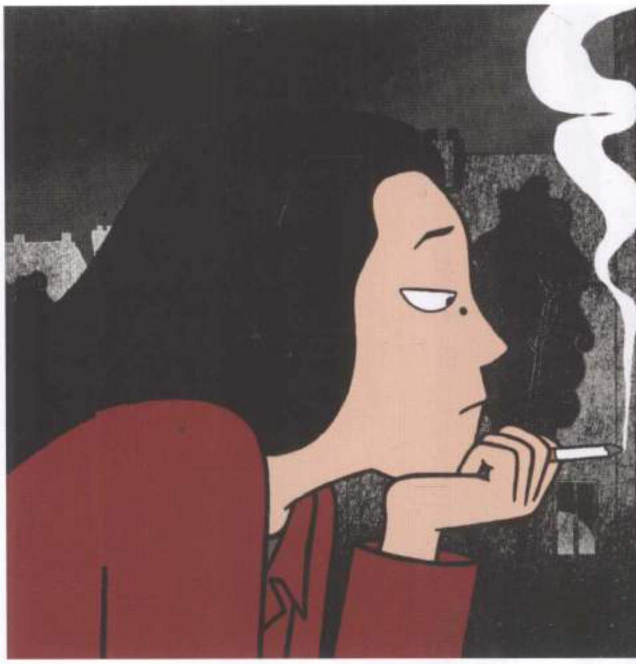
《磁场大电影》
2007

半导体 ：《磁场大电影》

“半导体”（Semiconductor）是一个导演双人组。他们经常运用数字动画配合声音软件或其他软件创作电影和画廊艺术品，试图探索“变化的物理世界、移动的城市以及混沌的体制”。

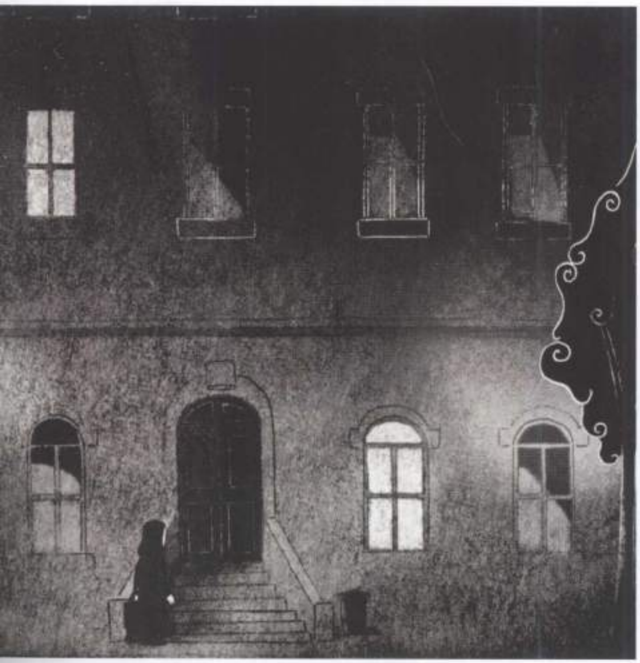
获奖短片《磁场大电影》（Magnetic Movie）是一部氛围浓厚、震撼人心的影片，由第四频道和Animate!计划赞助拍摄。影片镜头取自位于加州伯克利的北约空间科学实验室，通过电脑合成的精致3D图形与科幻电影般的霓虹光球将无形的磁场具象化，并配有科学家的旁白来解释这些实验。

2007
法国/伊朗



文森特·帕兰德（Vincent Parronaud）& 玛嘉·斯特拉比 ：《我在伊朗长大》

《我在伊朗长大》（Persepolis）是一部气质独特、个人风格浓重的动画电影，改编自玛嘉·斯特拉比（Marjane Satrapi）的自传式漫画。影片背景设在70年代的伊朗，表现了年幼的玛嘉眼中的伊斯兰革命，极大地唤醒了观众当年惶惶不可终日的生活记忆。玛嘉长大后开始迷上朋克音乐，而她对西方流行文化的热爱和她固执的天性让她越来越抵触伊斯兰原教旨主义政权。家人因为担心她的生命安全而把玛嘉送到了奥地利，但在那里玛嘉却发现了西方价值观的浅薄与冰冷。当她再度回到伊朗时，却发现自己已经

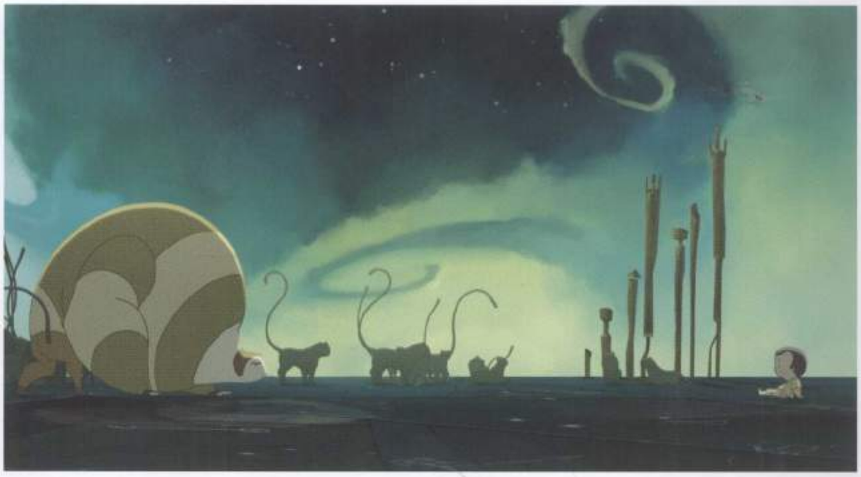


《我在伊朗长大》
2007

无法在这里生活，最后决定移居法国。

动画沿用了斯特拉比原作漫画简单而风格化的黑白画面。斯特拉比认为这种抽象图画风格可以让她的故事更容易被不同国家的人所接受。影片故事引人入胜，也给不了解伊朗社会的观众上了生动的一课。

2007
西班牙/法国



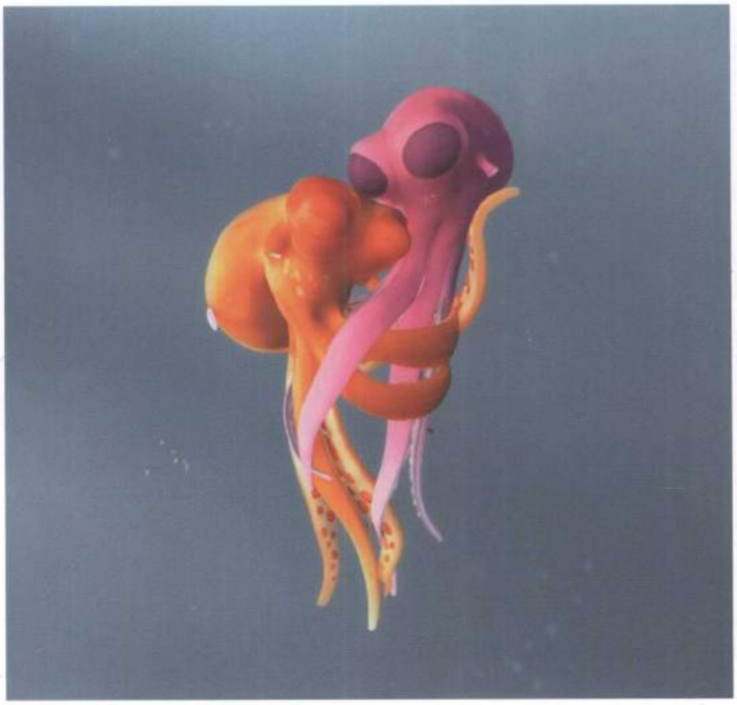
《夜曲》
2007

亚德里亚·加西亚（Adria García）& 维克多·马多纳多（Victor Maldonado）：《夜曲》

这部出色的传统2D动画长片讲述一个对黑暗充满恐惧的孤儿来到一个只有夜晚的奇幻世界的故事。影片在风格上类似于蒂姆·伯顿和吉尔莫·德尔·托罗的作品，但在导演和制作团队的努力下，本片成功地创造出风格独特的扭曲世界和浓烈的拉丁风味。这部令人过目难忘的作品以其清新独特的角色设计和美术设计、另类的背景、气氛浓厚的光影和可爱的动画在新世纪的同类长片中脱颖而出，但可惜的是影片在国外却未能得到足够的宣传和发行。

2008
法国

朱利安·波克贝勒（Julien Bocabeille），**弗朗索瓦－西维尔·查诺克斯**（François-Xavier Chanioux），**奥利维尔·迪拉巴尔**（Olivier Delabarre），**西里·马奇安**（Thierry Marchand），**昆汀·马米尔**（Quentin Marmier），**艾莫德·莫克贝利**（Emud Mokhberi）：**《章鱼的爱情》**



《章鱼的爱情》
2008

这部可爱的3D CG短片《章鱼的爱情》（Oktapodi）是戈伯兰动画学院六名学生的毕业作品。戈伯兰动画学院是巴黎的一所视觉艺术学校，以培养优秀动画师而闻名于世。这些学生被要求制作一部高质量的动画影片，但时间被限制为短短的2分钟。他们构思出了一个疯狂的故事，讲述希腊海滨小镇上的两只热恋中的章鱼使尽浑身解数逃脱厨子的魔掌。影片快速凌厉的动作使他们可以在有限的时间内讲完整个故事。选择章鱼为主角则是因为看中了它们潜在的喜剧效果，同时也是为了挑战自己的动画技术和角色动画能力。本片在诸多电影节上展映，并摘得多项大奖，其中还获得一项奥斯卡奖最佳动画短片提名。

虽然在整个动画史上不乏这种类型的影片，但本片生动的角色动画、简洁的设计、干脆的光影处理仍旧能让片中疯狂的追逐戏表现得极富趣味，这也使这部《章鱼的爱情》看起来宛如欧洲版的蓝天工作室动画。影片出色的造型和环境设计展现了3D电脑动画中雕工和光影感的重要性。在你准备制作一部家庭向的CG动画时，你正在踏入一片由皮克斯、梦工厂、蓝天等动画巨头公司统治的拥挤海域，但《章鱼的爱情》一类的作品却凭借自身高端品质使它们也能在动画的海洋中同来自大洋彼岸的强大对手比肩齐游。

2008
美国

皮克斯：《机器人瓦力》；
梦工厂：《功夫熊猫》；
迪士尼：《闪电狗》

《机器人瓦力》
2008

在2008年上映的诸多3D CG长片中，最出色的当属《机器人瓦力》（WALL-E）、《功夫熊猫》（Kung Fu Panda）和《闪电狗》（Bolt）。其中皮克斯的《机器人瓦力》应该算是最具野心的一部动画，以讨巧的喜剧方式传达了对生态问题和消费主义的担忧。《机器人瓦力》的背景设在荒芜的未来世界，地球上到处堆满了参天的垃圾，人类已经抛弃了自己的家园，并达到了一个懒惰的极限。由于缺乏脑力、体力活动长达数十年，人类已经无法进行自我思考和体能运动，变得满脑肥肠，一切都依赖于机器人。影片开场展现了可爱的小机器人瓦力徒劳地进行着垃圾回收工作。瓦力遇见了被派来寻找新星球的伊芙（EVE），并很快就爱上了这个高级机器人，两人随后齐力展开行动拯救人类。本片的创作十分大胆，电影前三分之一部分几乎没有一句对白，观众只是跟着瓦力在被荒废的地球上四处游走。但这也正是本片的亮点所在，它牢牢地抓住了观众的心，使观众很快就喜欢上这只小机器人。

《功夫熊猫》是一部更为传统意义上的喜剧动画。这部新潮的功夫片由约翰·史蒂文森（John Stevenson）和马克·奥斯邦（Mark Osborne）导演，主角则是被杰克·布莱克（Jack Black）诠释得活灵活现的胖熊猫：阿波（Po）。阿波被选为传说中的神龙大侠，他必须接受盖世五侠的训练从而击败邪恶的雪豹太郎。这部精心制作的动画融合了香港功夫片、中国传统艺术以及类似甘迪·塔尔塔科夫斯基的《武士杰克》式的高度风格化卡通。

迪士尼的《闪电狗》是约翰·拉塞特出任迪士尼创意总监后迪士尼的第一部3D CG动画。相比迪士尼之前的《四眼天鸡》（Chicken Little，2005）和《拜见罗宾逊一家》（Meet the Robinsons，2007），《闪电狗》有着质的飞跃，虽然这两部影片和《闪电狗》一样都是3D立体电影。本片讲述一只小狗一生都在出演电视剧，并自以为自己真的就是一个超级英雄。影片标志着迪士尼标志性的温馨、自信而又笑料十足的叙事方式的回归。片中的角色和背景在风格化的程度上也各有差别，非真实感图形技术的引进也使全片有种别样的手工美感。

2008

美国

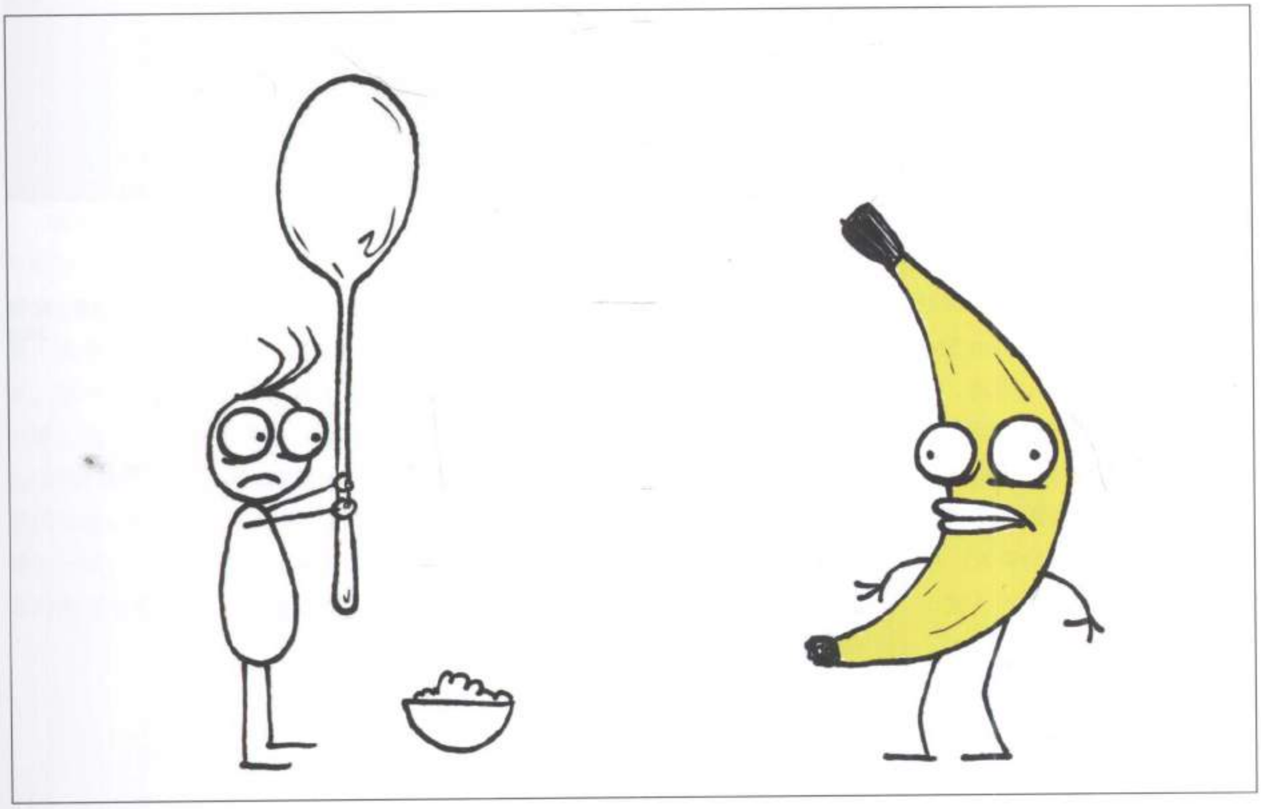
唐・赫兹菲尔德：《我为你自豪》

动画师唐・赫兹菲尔德（Don Hertzfeldt）就如同埃米尔・科尔的某种精神后裔，热衷于制作简单荒诞而又趣味盎然的动画，在取悦观众的同时，颠覆了主流的商业化艺术世界，建立了属于自己的游戏规则。

赫兹菲尔德既可以被看成是一个独特的现象，也可以被当成独立动画人如何在业界生存的新榜样。他最早在互联网上吸引了大批的追随者，现在的他一边忙着制作自己的个人作品，一边又要抽空参加各种巡回节目以及特别展映，期间也吸引了来自学生以及独立摇滚乐团等群体的狂热支持。

赫兹菲尔德的吸引力源自他的反公司态度和他对非工艺技术的执着，虽然这两点并不是他所追求的目标，但却是他选择的工作方式，其中就包括使用简笔画和古董级的平台摄影机进行工作。他拒绝涉足广告业，甚至有意绕道避开主流动画产业及其制作方式。赫兹菲尔德从来不认为传统动画技术和数字技术及其他制作途径之间有任何冲突或界限可言，对于“新技术的发展必定带来旧技术的消亡”这一说法也不以为然，他相信上世纪发展出的所有技术和方法只意味着动画人在制作动画时有着巨大的选择空间，这也使观众在观影上有更多选择余地。

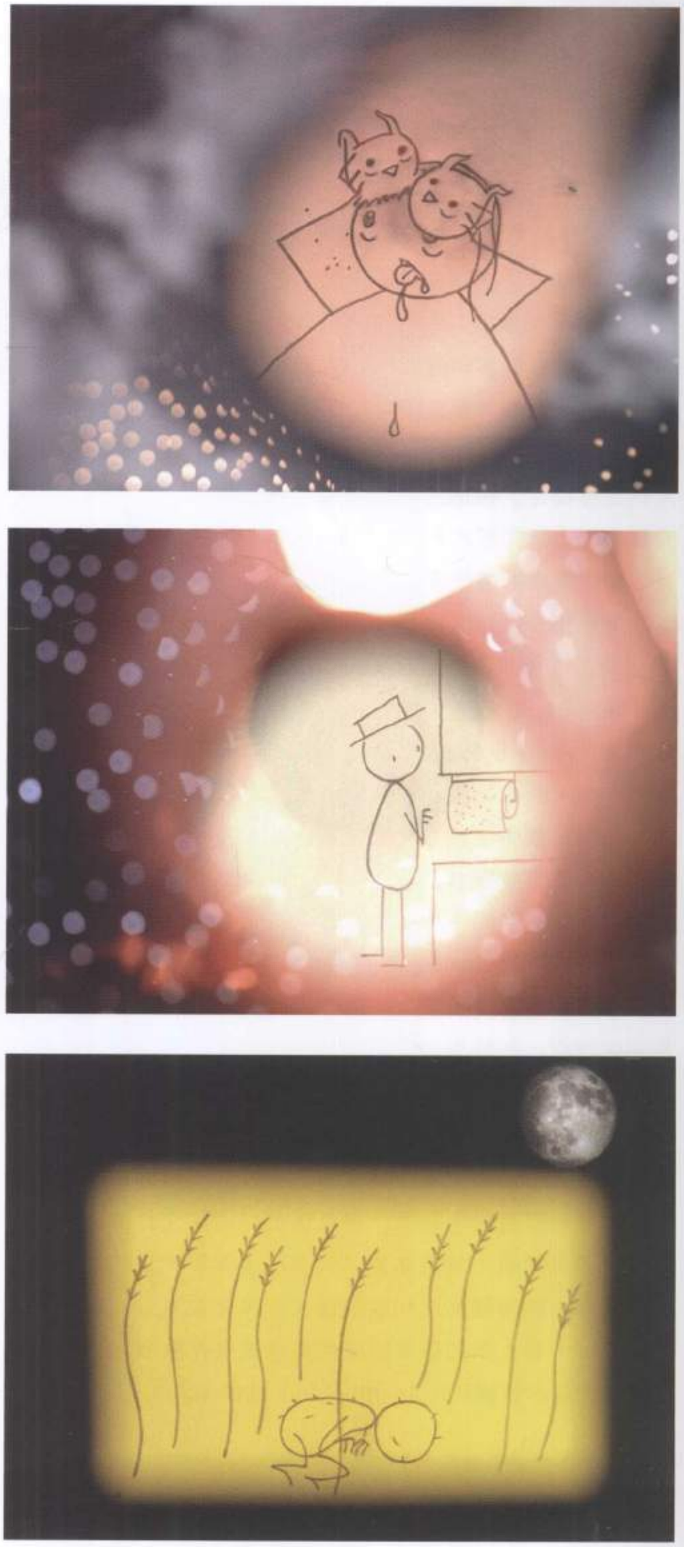
赫兹菲尔德称自己的作品更多的受到真人电影名导们的影响，如斯坦利・库布里克和大卫・林奇，另外喜剧组合“巨蟒马戏团”（Monty Python）以及



《拒绝》
2000

一些默片闹剧也对他有重要影响。赫兹菲尔德在青少年时期就开始创作漫画。他是在观看过史派克和麦克卡通节上的独立动画短片集之后萌生了制作动画的想法，阿德曼和皮克斯的早期作品、比尔·普林顿的影片以及加拿大国家电影局的作品都对他有不小的影响。在此之前，赫兹菲尔德也和大多数人一样，对于动画的了解仅限于迪士尼和华纳等公司的主流动画，但很快他便意识到这些动画虽然好笑，但公式化的俗套桥段却越来越令人感觉乏味。在独立动画的影响下，赫兹菲尔德开始制作动画，后来他进入电影学校学习导演真人电影，空余时间仍继续自己的动画事业，他把这当作一种制作廉价电影的方式，既不需要合作团队，又可以享受绝对的自由。他的作品，如《一切安好》（Everything Will Be OK）和《拒绝》（Rejected）均获奥斯卡奖提名。

从《我为你自豪》（I Am So Proud of You）一片中，我们看到他的作品已经不再像早期《比利的气球》（Billy’s Balloon）等搞笑作品那样充斥着恶俗与暴力，而是上升到了一个哲学高度。本片由他的忧伤电影公司（Bitter Films）制作并发行，使用到他标志性的火柴棍角色与优美的特效和静帧元素。《我为你自豪》仍旧以赫兹菲尔德创作的网络漫画角色比尔为主角，是比尔三部曲的第二章。本片和前作《一切安好》一样，通过展现比尔平庸的人生和生活细节、他的思想、回忆以及他生命中的短暂快乐和痛苦悲伤，含蓄而幽默地探讨了现代人的生活处境。



《我为你自豪》
2008

2008
美国/英国

罗伯特·史蒂文哈根 & 山姆·菲尔：《浪漫鼠德佩罗》

《浪漫鼠德佩罗》（The Tale of Despereaux）是一部制作精良、生动有趣的动画，在同期铺天盖地的3D CG动画长片中，本片可谓出类拔萃。但影片在剧情上仍然存在许多问题，这一缺憾部分归咎由几经更替的导演以及颇为复杂的原作。本片由环球电影公司出品，由英国的Framestore动画工作室制作完成。影片的整体设计，包括片中造型精美的动画角色，大部分都是基于荷兰艺术大师的绘画作品。

本片原本由西维亚·乔迈担任导演，但乔迈在故事改编和资金问题上同制片方产生纠纷，导演的位置便交给了《僵尸新娘》的副导演麦克·强森（Mike Johnson），最后这个位置又逐渐被罗伯特·史蒂文哈根（Robert Stevenhagen）和《鼠国流浪记》的导演山姆·菲尔（Sam Fell）所取代。《浪漫鼠德佩罗》改编自凯特·迪卡米洛（Kate DiCamillo）2003年的同名奇幻故事书，原作分别从三个不同角色的角度分三次复述了同一个故事，最后又另起第四条故事线进行收尾。

本片上映后反响平平，很大原因在于影片和皮克斯那部同样以老鼠为主人公的票房大作《料理鼠王》过于相似。另外值得注意的是，当前许多动画中热衷于堆砌的流行文化、插科打诨的跟班角色以及无处不在的流行音乐在本片中一概没有。这些元素也许对本片的部分场景有增色效果，但总体上对增加全片的笑点没有多少帮助（当然本片已经有不少笑果十足的桥段）。片中的隐藏笑点和致敬镜头更具文化气息，如影片中一个有水果和蔬菜组成的角色就是在致敬16世纪的画家阿尔钦博托（Arcimboldo）的作品。

《浪漫鼠佩德罗》
2008

2008
英国

史密斯 & 福基斯：《抬棺人》

这部奥斯卡奖提名短片《抬棺人》（This Way Up）由阿伦·史密斯（Alan Smith）和亚当·福基斯（Adam Foulkes）共同执导，讲述两个尽忠职守的抬棺人如何克服重重困难把一具遗体送达目的地。两位主角在各种搞笑而极端的环境中都维持了自己的职业尊严，全片则采用了灰暗的色调来搭配角色的冰冷表情。史密斯和福基斯受到早期经典默剧谐星哈罗德·罗伊德（Harold Lloyd）、劳莱与哈台以及后来英国的《巨蟒马戏团》、《墨康和阿歪》等喜剧影响。本片中还能看到1967年的无声短片《木板》（The Plank）的影子，《木板》讲述的是两个男子如何为运送一块木板而历经艰险的故事。

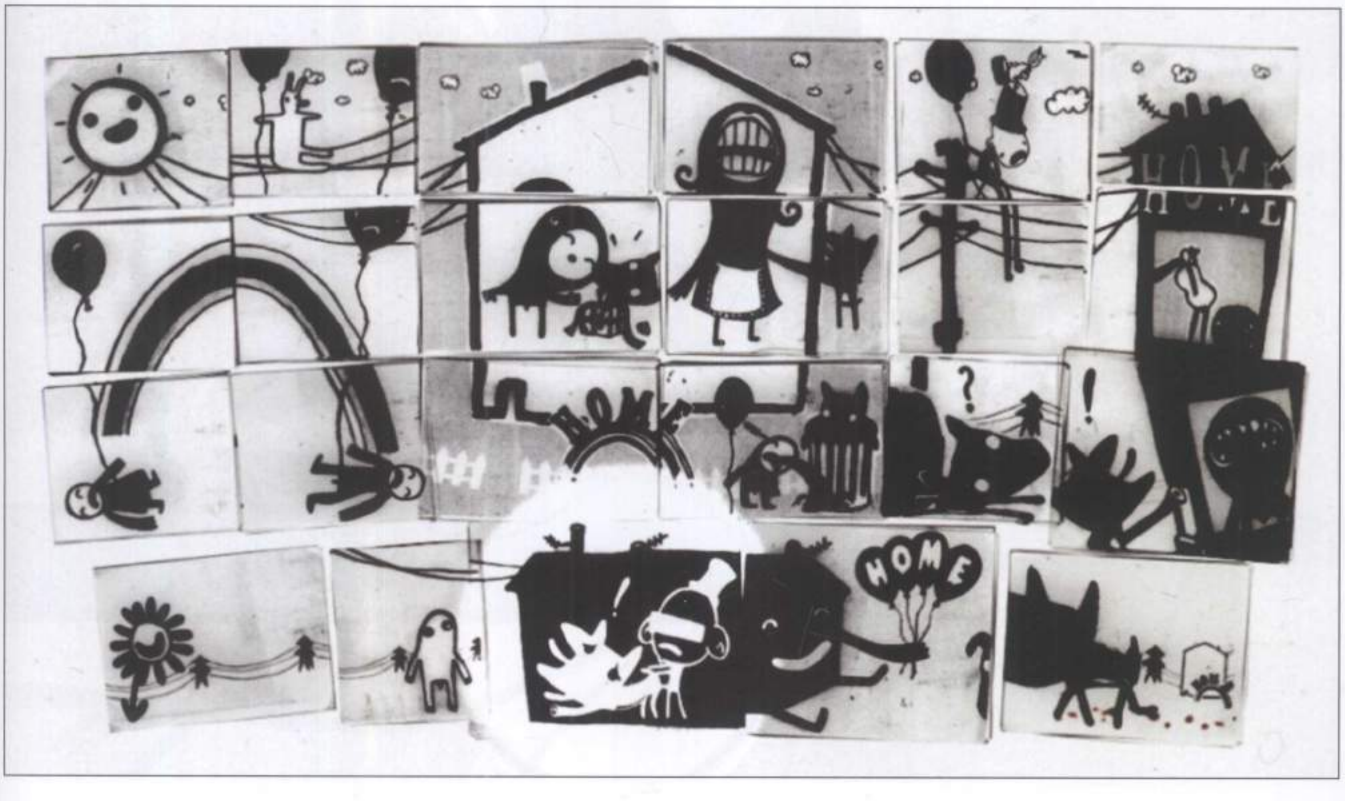
《抬棺人》
2008

2008
英国

史蒂芬·艾文（Stephen Irwin）：《黑狗生涯》

《黑狗生涯》（The Black Dog’s Progress）是一部由Animate!实验动画计划赞助的获奖短片。影片由一系列的手翻书构成，这种技术类似于学生在课本上自制的“动画”，即通过快速翻动画在各页上的图画形成动画效果。各种黑白手翻书呈环状汇集在画面上，把整个故事的来龙去脉都展现在观众眼前。

影片讲述一只没人要的黑狗被主人们无情地抛弃后，饱受外面世界的残忍与暴力。本片的概念明显来自于18世纪威廉·荷加斯（William Hogarth）的道德剧版画《浪子生涯》。动画的多屏形式也和动画师保罗·德里森（Paul Driessen）有着许多相似之处。丹麦音乐家索里尼尔斯·邦克（Sorenious Bonk）为影片创作了绝望而恐怖的配乐，结尾的一声啸唳更是令人不寒而栗。



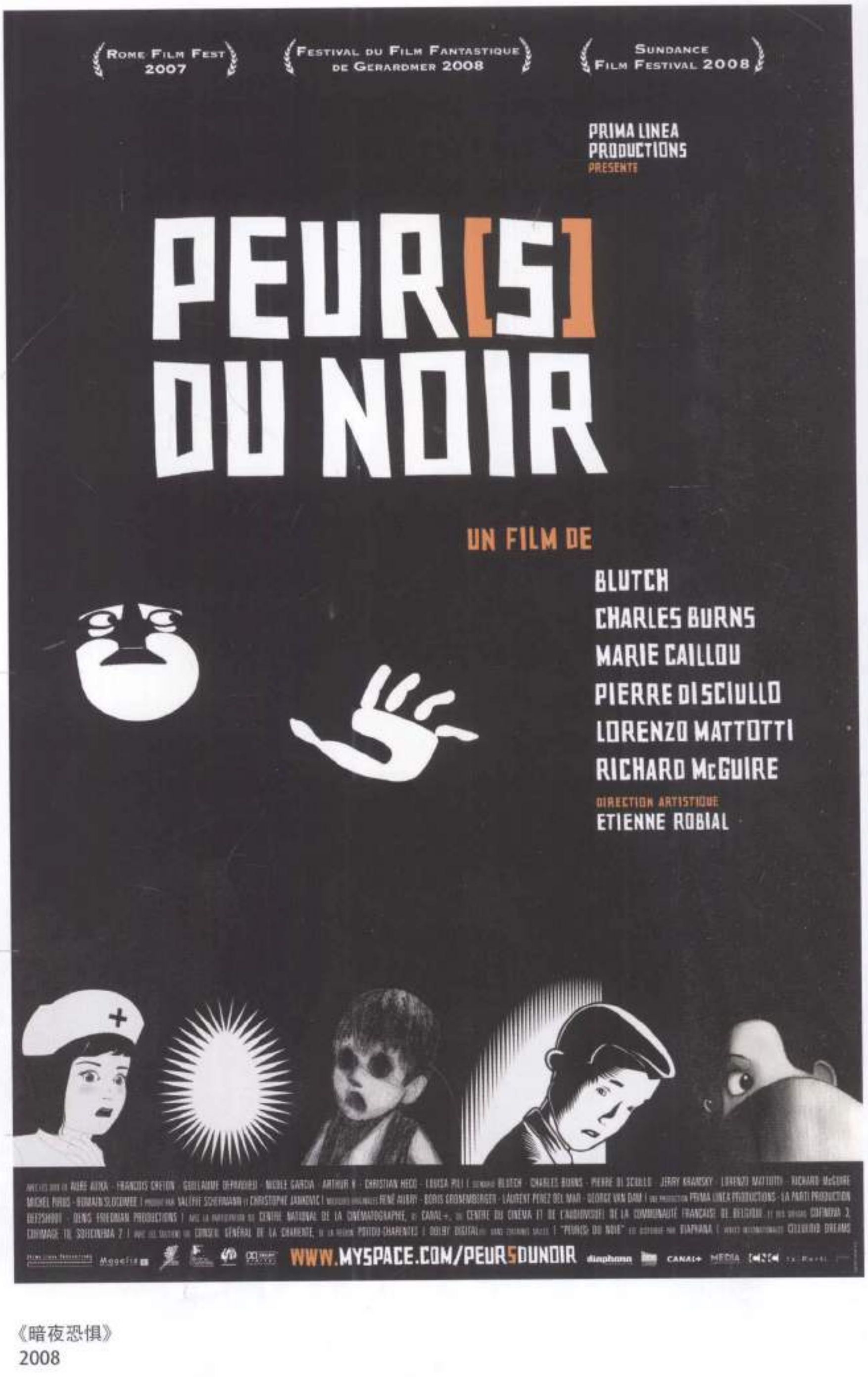
《黑狗生涯》
2008

2008
法国

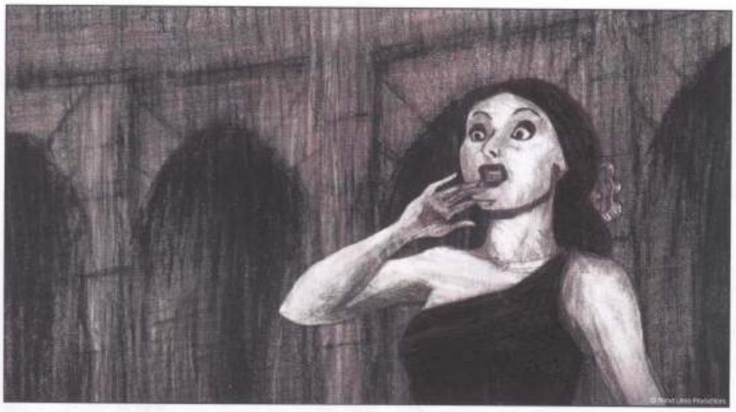
多名导演：《暗夜恐惧》

这部出色的动画短片集由多位知名插画家和漫画家负责编剧和导演，在风格上和60年代、70年代盛行的恐怖电影集非常相似。布拉齐（Blutch）、查尔斯・伯恩斯（Charles Burns）、玛丽・凯洛（Marie Caillou）、罗伦佐・马托提（Lorenzo Mattotti）和理查德・麦克圭勒（Richard McGuire）分别用自己擅长的风格各自执导了一个惊悚的黑白恐怖故事，皮埃尔・迪斯洛（Pierre di Sciullo）自编自导的心理独白式抽象动画则把这些短片串到了一起。

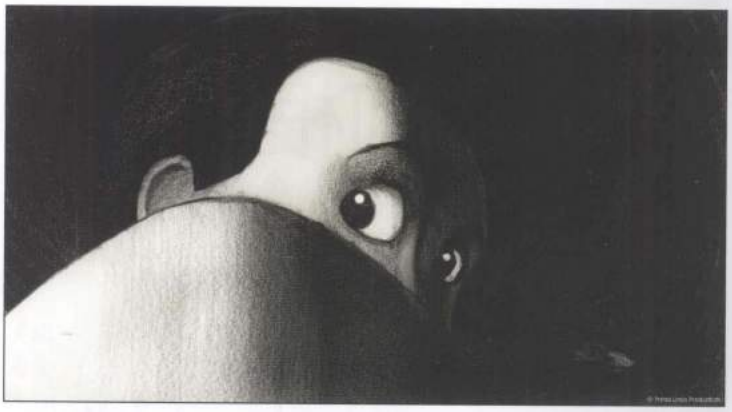
《暗夜恐惧》（Peur(s) du noir）展现了恐怖片中常见的恐怖元素，采用了流行于法国动画片中，如《复活》和《我在伊朗长大》等作品的黑白片风格。本片的故事极富创意又相互交织，有被武士鬼魂附体的日本女孩、西班牙贵族和他的恶犬、消失在沼泽地里的小镇居民等等，其中最具个人风格的莫过于邪典漫画家查尔斯・伯恩斯（Charles Burns）负责导演的部分，讲述一个古怪的男孩和他痴迷的昆虫陷入一场悲剧式恋爱的诡异故事。


Rome Film Fest 2007
Festival du Film Fantastique de Gerardmer 2008
Sundance Film Festival 2008
PRIMA LINEA PRODUCTIONS
PRESENTE
PEUR[S] DU NOIR
UN FILM DE
BLUTCH
CHARLES BURNS
MARIE CAILLOU
PIERRE DI SCIULLO
LORENZO MATTOTTI
RICHARD McGUIRE
DIRECTION ARTISTIQUE
ETIENNE ROBIAL
WWW.MYSPACE.COM/PEURSDUNOIR

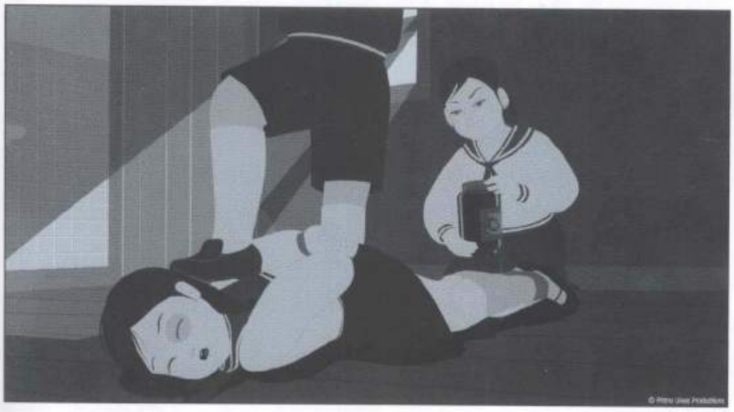
《暗夜恐惧》
2008



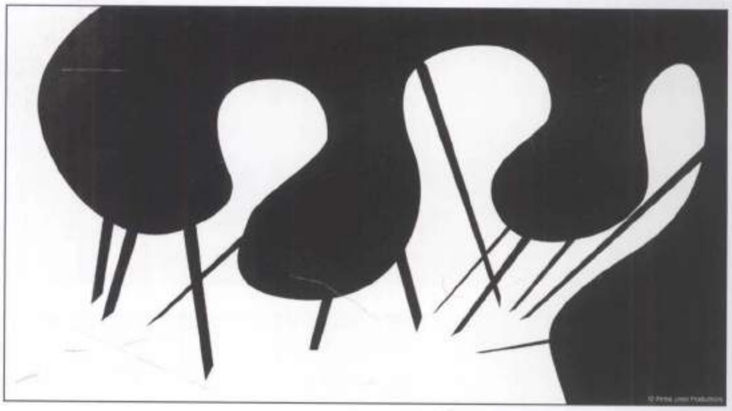
© Prima Linea Productions



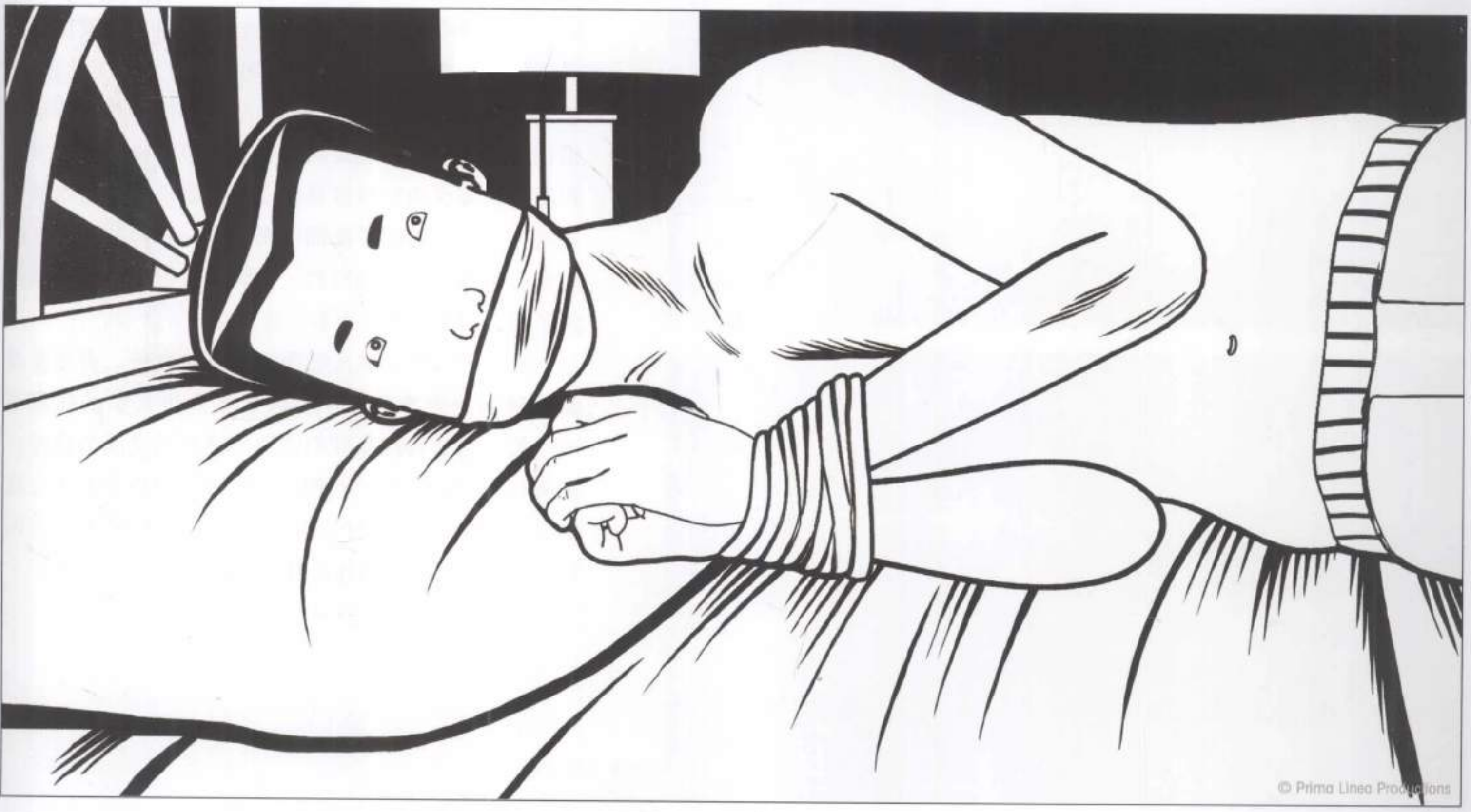
© Prima Linea Productions



© Prima Linea Productions



© Prima Linea Productions



© Prima Linea Productions

2008

意大利/阿根廷

Blu：《街头涂鸦》

这部由意大利涂鸦艺术家Blu创作的影片展现了各式黑白角色奇特的变形与生死过程。影片内容不管用什么传统方式来表现都足够令人眼前一亮，但真正令人拍案叫绝的是，本片（和Blu的其他作品一样）居然是一帧一帧在墙上画出来，再一帧一帧拍下来的。这些新奇的涂鸦是在阿根廷的布宜诺斯艾利斯绘制完成的。Blu作品中的角色总是善于利用周围的独特环境摆造型，如吞食海报、踢打靠在墙上的物体等等。Blu在世界各地都创作了大量的街头涂鸦，把这种街头艺术推上了一个崭新的台阶。

2008

日本

Q-Games：《像素垃圾：伊甸园》

京都艺术家Baiyon受Q-Games公司之托为PS3平台设计了这款画面精美的《像素垃圾：伊甸园》（Pixeljunk Eden）。在这款游戏中玩家可以体验各种色彩鲜艳、高度风格化的彩平图式花园环境，给人感觉像在一部抽象实验动画中游玩。游戏还支持玩家将自己的游戏过程录制下来并上传到网上。

2008

日本

宫崎骏：《悬崖上的金鱼公主》

和宫崎骏的许多其他作品一样，《悬崖上的金鱼公主》也是一个原创故事，但本片同时也借用了许多其他文学创意。如安徒生的《小美人鱼》和日本作家儿童作家大村百合子的《青蛙埃尔特》。本片故事围绕一只费尽周折变成人类的金鱼展开。一个名叫宗介的男孩救出一只被困在玻璃罐里的金鱼。宗介给金鱼取名叫“波妞”，并与波妞相爱。虽然遭到波妞的魔法师父亲强烈反对，但波妞还是偷偷借用他的魔法把自己变成人类，世界的平衡也由此被打破。为使世界恢复原样，宗介必须通过试炼证明能自己对波妞的爱。

吉卜力工作室在几部前作中已经尝试过电脑动画，但这次却再度回归全手绘动画。本片由宫崎骏自编自导，片中所有的海浪动画也全部由宫崎骏负责完成。为制作本片吉卜力破纪录地绘制了十七万张图。

《悬崖上的金鱼公主》虽然主打低龄儿童市场，但也深受许多大龄观众的喜爱。片中神奇的海底世界和魔法失衡后的壮丽场景等视觉奇观保持了宫崎骏一贯的高水准。和许多亚洲电影一样，本片的剧情发展完全不可预知。流畅自然、充满想象力的剧本完全摆脱了西方同类作品的俗套和模式化。

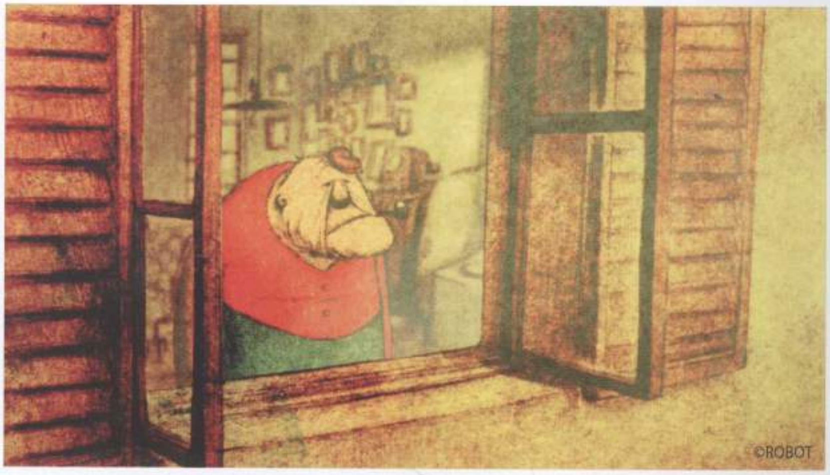
迪士尼负责了本片在西方市场的发行，许多重量级明星纷纷为本片献声，因此本片英文版的质量不可小觑。宫崎骏还专程前往美国进行英文版的宣传，期间多次和皮克斯的约翰·拉塞特一同在公共场合露面。虽然两位导演好像分别站在动画技术天平的两端，但两人对彼此的作品都十分欣赏。

2008
日本

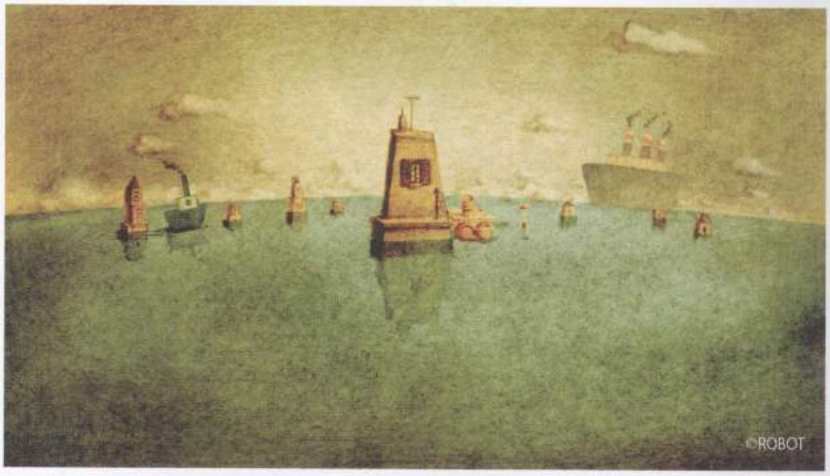
加藤久仁生：《回忆积木屋》

加藤久仁生的《回忆积木屋》是一部12分钟的动画短片，这部作品内容伤感又带有明显的环保诉求。本片获2008年奥斯卡最佳动画短片奖，讲述一位老人住在一个近乎被水淹没的城市。为了不被日益上涨的水面吞没，老人不得不像搭积木一样不停地往屋顶上建房子。一天他的烟斗不小心从地板上的洞掉了下去，为此他一层一层地游过自己亲手建起的“水底塔”，而每经过一层都唤起他生命不同时期的回忆。

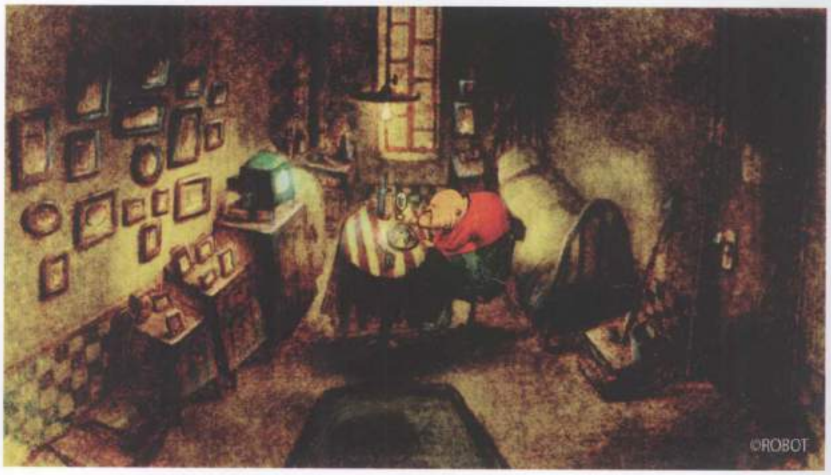
本片既没有对话也没有旁白，有的只是简单的背景音乐。浓墨重彩的手绘插图式背景与安逸、矮胖的角色造型使本片在风格上更接近欧洲动画，而不是日式动漫。



©ROBOT



©ROBOT

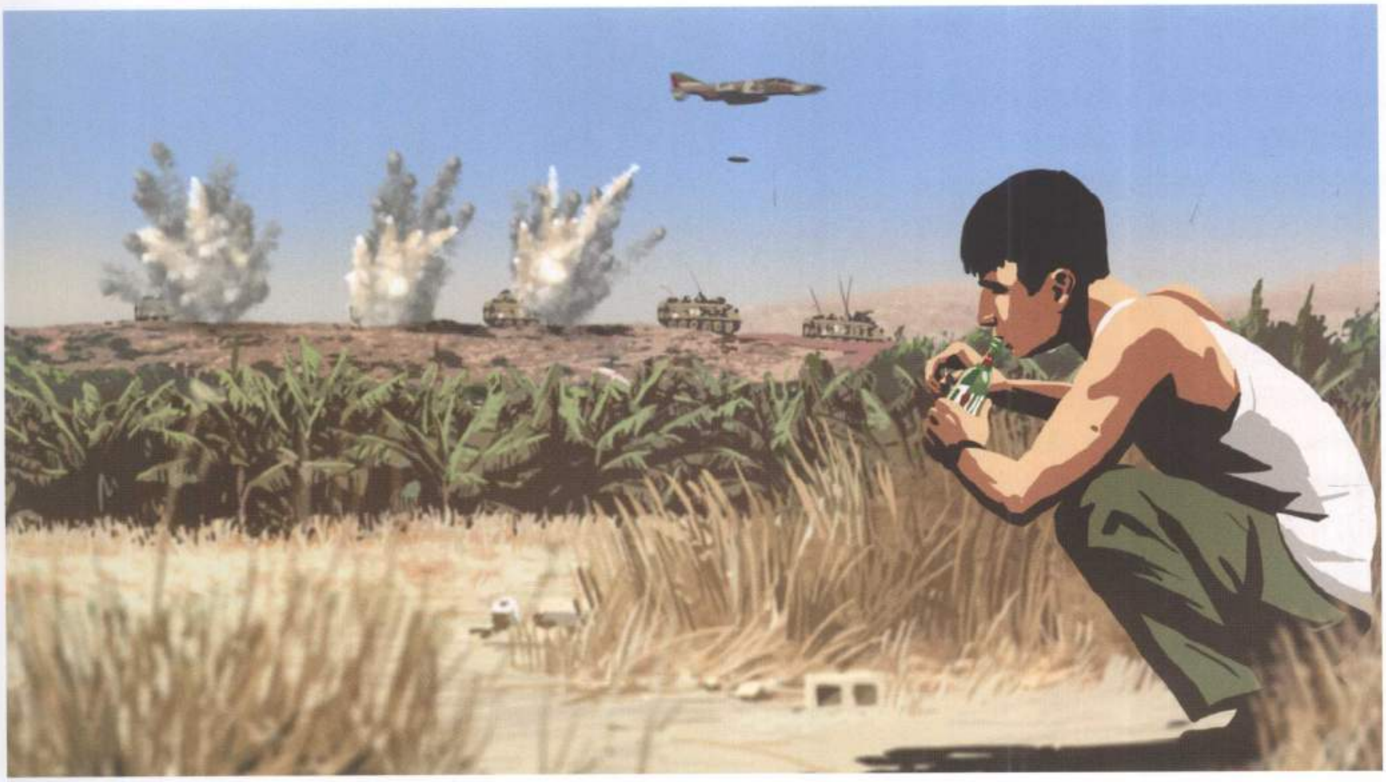


©ROBOT

《回忆积木屋》
2008

2008

以色列/法国/德国/美国



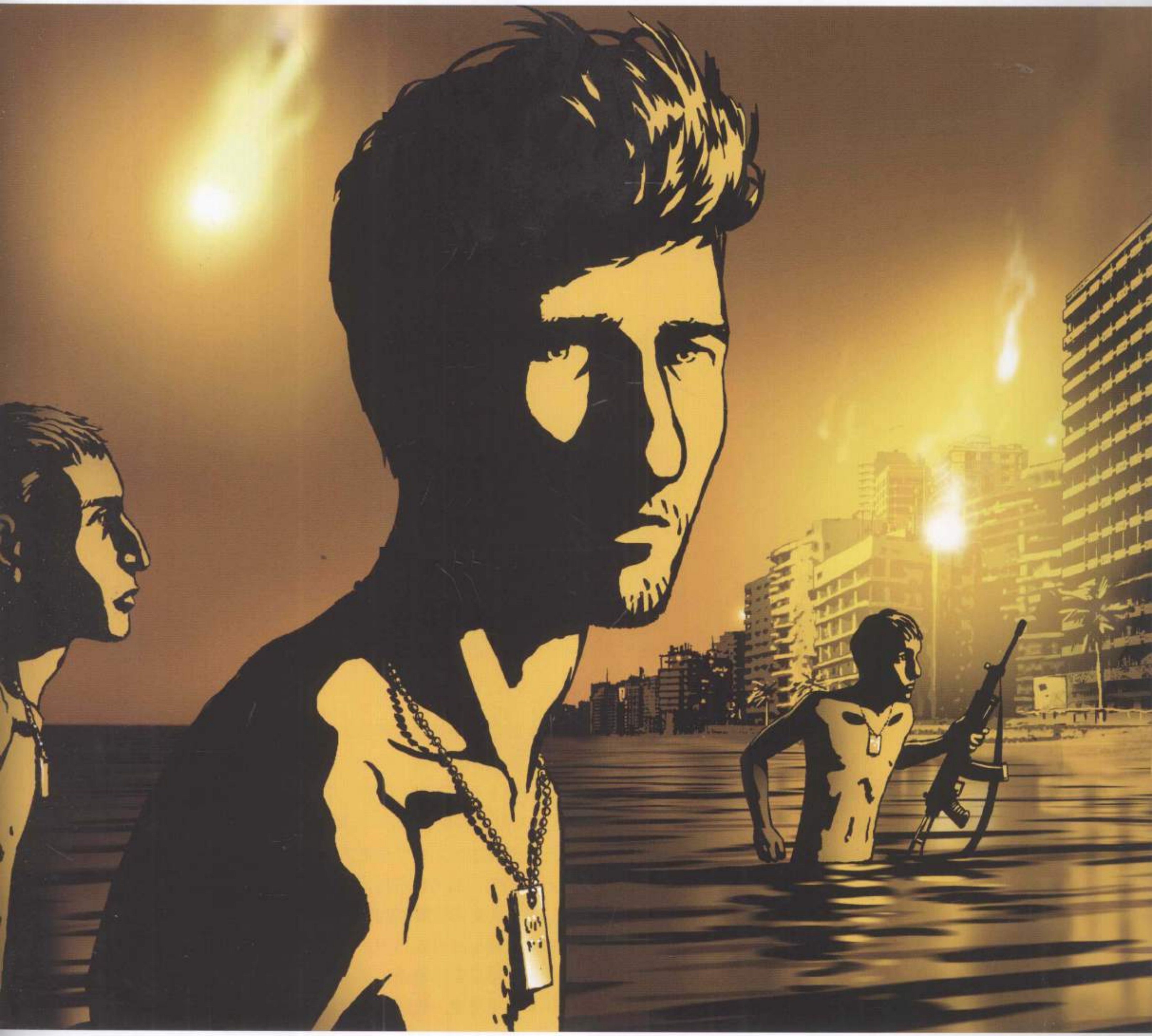
《与巴什共舞》
2008

阿里·福尔曼：《与巴什共舞》

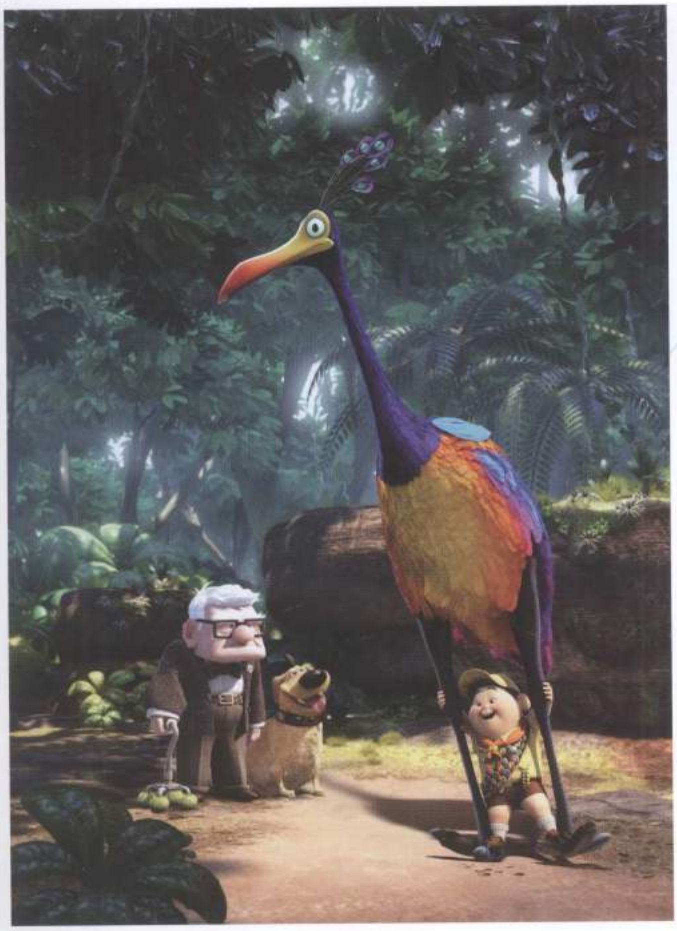
《与巴什共舞》（Vals Im Bashir）是一部半纪录片式的动画长片，由以色列导演阿里·福尔曼（Ari Folman）执导，参与制作的还有来自以色列、法国、德国以及美国的多家公司。《与巴什共舞》讲述一个男人在1982年参加黎巴嫩战争期间曾目睹当地的大屠杀，这些经历和回忆一直令他倍受精神煎熬。影片暗示以色列整个国家都对于这些事件患上了群体性失忆。

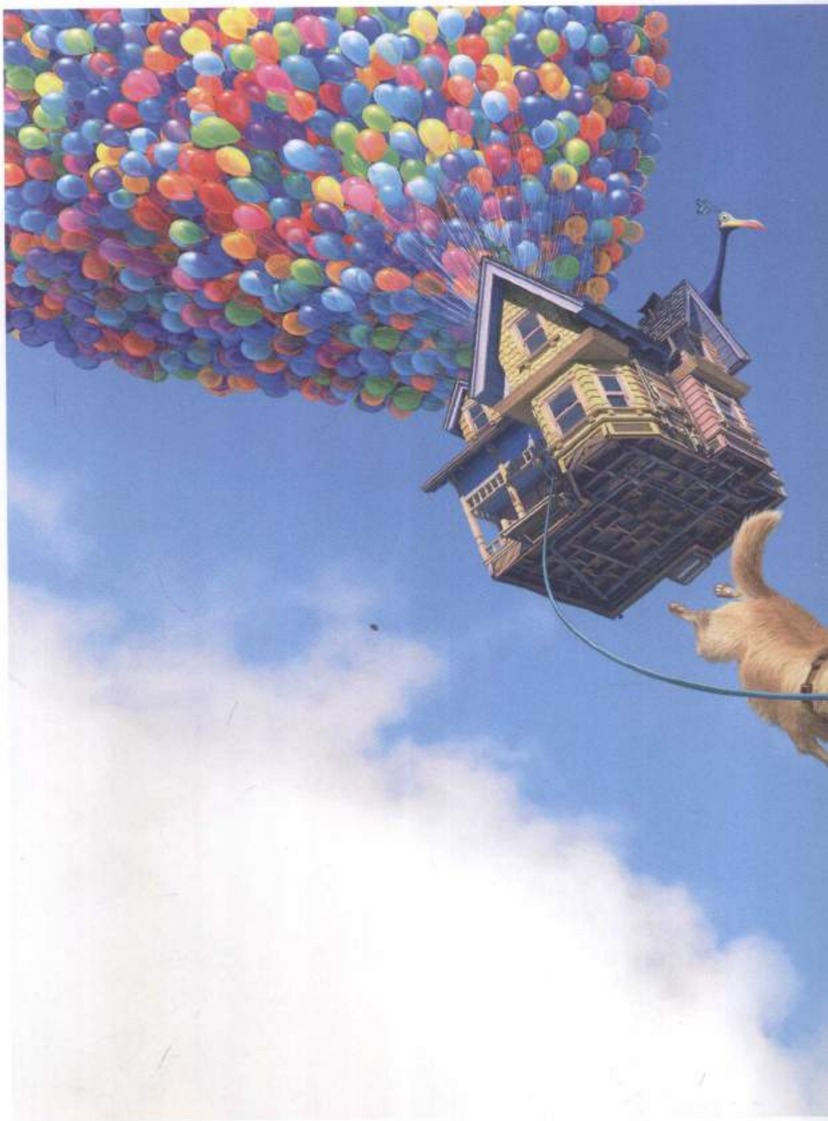
受漫画和荒诞战争小说《五号屠场》（Slaughterhouse Five）、《第二十二条军规》（Catch 22）影响，《与巴什共舞》将转描风格技术、Flash剪纸风格与传统的逐帧手绘完美的结合在一起，在表现现代都市生活的同时，又充分展现出战争的恐怖与背后的重重疑云。

这质量出众、风格独特、震撼人心的影片是第一部被提名奥斯卡最佳外语片奖的动画作品。本片和同年由以色列、澳大利亚合拍的《9.99美元》（$9.99）是自尤兰·格罗斯（Yoram Gross）和阿利纳·格罗斯（Alina Gross）的《约瑟被卖》（Ba’al Hahalomot，1962）以来第一部以色列出产的动画长片。



2009
美国





皮特·多科特：《飞屋环游记》

《飞屋环游记》（Up）是皮克斯的又一部原创动画，讲述老人弗雷德里克森先生为实现亡妻未了的心愿，给房子绑上数百只气球飞往南美的故事。影片用前15分钟讲述卡尔·弗雷德里克森（Carl Fredricksen）如何与妻子艾丽相遇、相恋、然后结婚……这15分钟基本没有对白，但却极其催泪。和《海底总动员》、《机器人瓦力》一样，这段前奏所带来的情感冲击带动了整部电影的剧情发展，虽然后面的剧情绕了许多弯子、夹杂了各种无聊的桥段，动画的主题始终牢牢把握住了整个剧情。

《飞屋环游记》以3D形式上映，片中的飞行场景的3D效果尤为出色。角色的设计，尤其是弗雷德里克森的设计，是目前为止皮克斯最为风格化的造型处理。和迪士尼60年代的角色一样，影片中的角色很有几何特点。以斯宾塞·崔西（Spencer Tracy）为原型的弗雷德里克森被设计得四四方方，看上去异常结实，恰好体现出其坚忍而暴躁的性格。孤独的男孩小罗则被设计的又圆又可爱。皮特·多科特希望这些视

《飞屋环游记》
2009

觉上的特色可以让观众最直观地了解角色性格。制作组发明了“简单复杂化”（simplexity）一词，即在角色设计上尽量简化到只保留关键元素，但同时又要为角色添加各种细节以增加角色的可信度。

该片的强项——动画的开场和角色刻画——大大弥补了其他情节上的不足。《飞屋环游记》迅速蹿红成为皮克斯最受欢迎的作品，并获得当年的奥斯卡最佳动画长片奖。

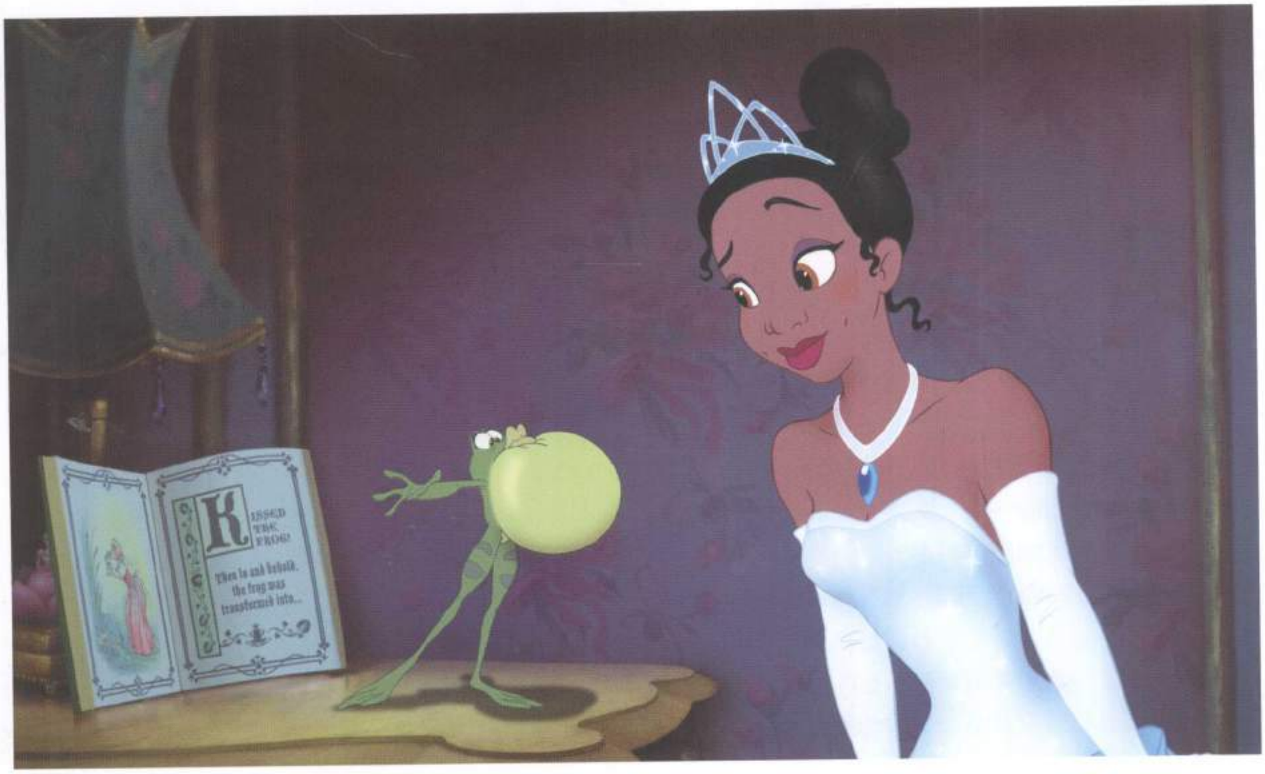
2009
美国

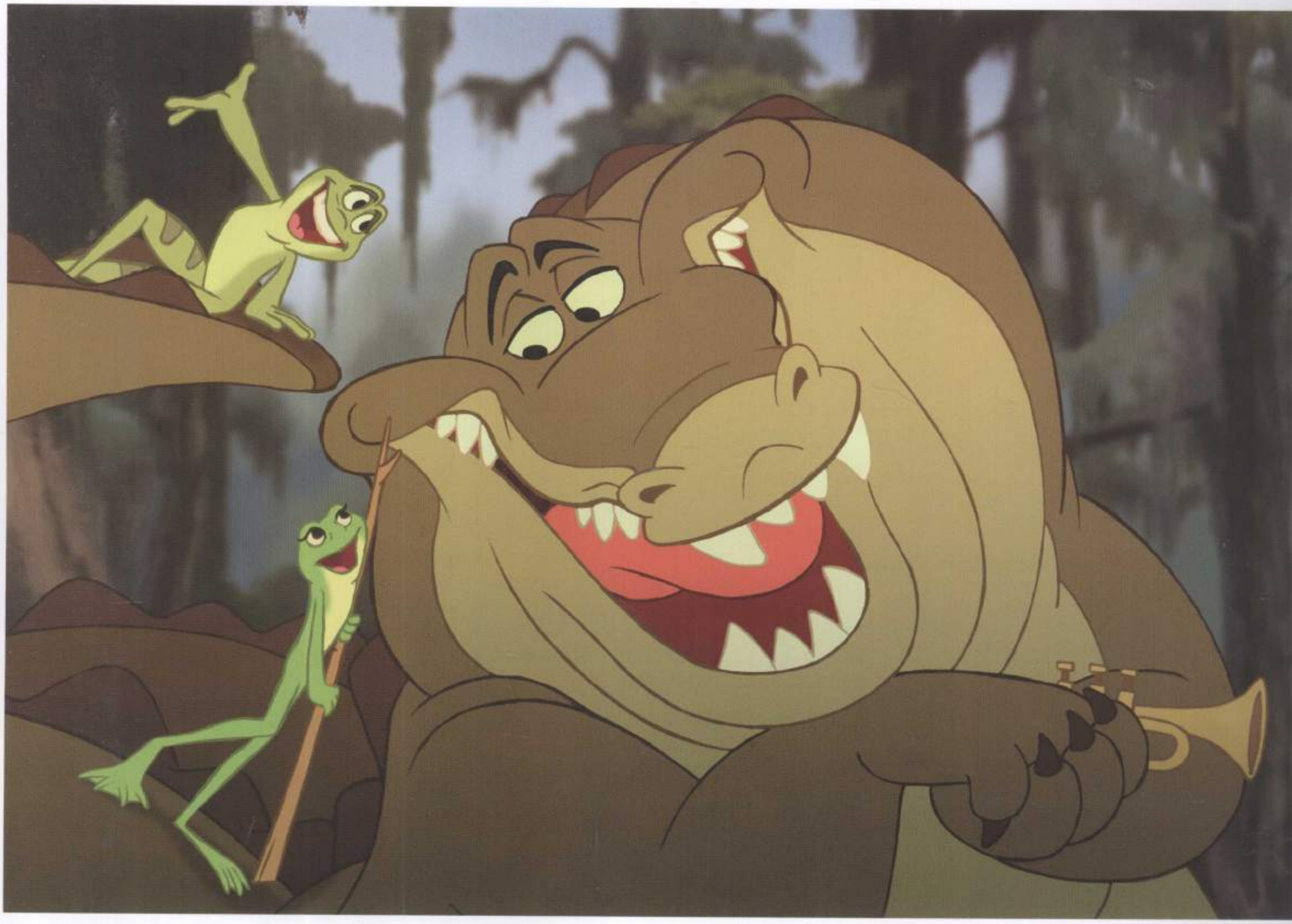
约翰·马斯克 & 罗恩·克莱门兹：《公主与青蛙》

2006年迪士尼收购皮克斯，约翰·拉塞特和埃德·卡特穆尔（Ed Catmull）随即被委以重任——复兴位于加利福尼亚伯班克的迪士尼动画工作室。两人一上任就进行了大刀阔斧的改革，包括允许导演使用他们偏好的任何动画技术，如传统的2D动画。这也和迪士尼的主管们在2004年作出的决定恰好相反，当时他们为了赚3D CG动画的钱而选择放弃2D手绘动画。

作为复兴计划的第一炮，《公主与青蛙》（The Princess and the Frog）获得了票房与评论的双丰收。影片不仅成为了迪士尼又一部公主动画经典，还证明了技术好坏对于观众来说并不重要，他们想看的仅仅是一个好的故事。本片导演约翰·马斯克和罗恩·克莱门兹曾执导过《阿拉丁》和《小美人鱼》。在迪士尼此前的影片中，动画师都竭力往绘画中融入更多3D元素，但在《公主与青蛙》中，马斯克和克莱门兹放弃了这种做法。取而代之的是，他们开始在迪士尼过去的作品风格中寻找灵感，尤其是迪士尼60年代动画中充满图示风格和棱角感的画面。这部新作在画面上很大程度上都是基于1955年的《小姐与流浪汉》，该片被两位导演和拉塞特视为经典迪士尼风格的集大成之作。

《公主与青蛙》也是迪士尼第一部以非裔美国人为女主角的电影。尽管在动画风格上走怀旧路线，本片的女主角蒂安娜（Tiana）却是个非常现代的女孩，性格强势而且踏实肯干，比以往的传统卡通公主形象要复杂得多。本片背景被设在20年代的新奥尔良，制作团队还特意前往路易斯安那参观一座老式种植园，以了解当地女性的生活。

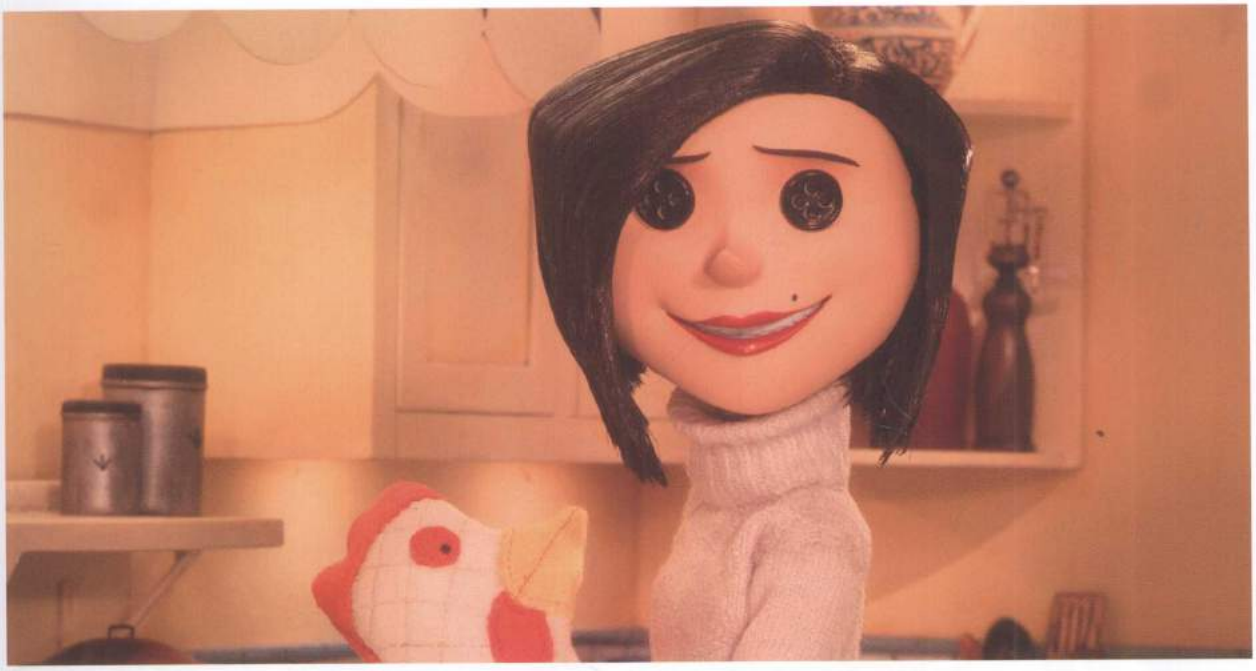

KISSED THE FROG!
Then lo and behold, the frog was transformed into...



《公主与青蛙》
2009

2009

美国



《鬼妈妈》
2009

韦斯·安德森：《了不起的狐狸爸爸》；
山恩·艾克：《机器人 9 号》；
亨利·塞利克：《鬼妈妈》

2009年是静帧电影的一次盛会。和2D手绘动画一样，静帧动画一直因为难以营利而备受排挤，但《了不起的狐狸爸爸》（Fantastic Mr Fox）、《机器人9号》（9）和《鬼妈妈》（Coraline）却向世人证明静帧动画仍有着巨大的生命力。

《了不起的狐狸爸爸》是证明lo-fi动画也可以取得巨大成功的完美案例。邪典导演韦斯·安德森（Wes Anderson）一直都以苛求影片风格细节而出名，他坚持要求本片呈现出一种慵懒的感觉，能够唤起观众对早期静帧电影的回忆。为达到这一效果，制作者故意在片中保留各种“穿帮”镜头，如动画师在角色的毛发上留下的指印。

这部幽默搞怪、引人入胜的另类动画改编自罗尔德·达尔（Roald Dahl）的儿童故事书。负责配音的知名演员被安排在远离录音棚的郊外进行即兴配音，最后的配音效果在整个动画史上都堪称一绝。

和当前的许多好莱坞动画一样，《了不起的狐狸爸爸》有着全明星配音阵容，但就本片而言，整部动画简直就是一部乔治·克鲁尼的电影，只不过克鲁尼的形象被一只卡通狐狸所代替。克鲁尼演绎的这只心地善良而又魅力十足的狐狸大盗永远处在舞台的中心位置，他总能一边说着看似随意实则精辟的台词，一边在危难关头化险为夷。

一直有传言斥责安德森在影片拍摄过程中大摆架子，他拒绝在伦敦的摄影棚中工作，而是在位于巴黎的酒店套房中进行远程导演。但是随着动画长片日益走向国际合作化和外包化，利用互联网进行导演工作的做法早已屡见不鲜。

山恩·艾克（Shane Acker）的《机器人9号》是他的同名奥斯卡奖获奖短片的拓展版。影片背景设在

一个反乌托邦式的世界，讲述一个由麻布织物构成的名为“9”的角色如何与邪恶的统治者以及各种超自然力量作斗争。这部由蒂姆·伯顿担任制片的作品在设计和动画上都有着令人耳目一新的创意，片中的另类的生物与战斗场景也十分精彩。

继《飞天巨桃历险记》之后，亨利·塞利克又执导了《蹦蹦猴》（Monkeybone，2001）。该片改编自卡加·布莱克利（Kaja Blackley）创作的漫画，但上映后恶评如潮。之后塞利克又用静帧动画为韦斯·安德森的影片《海海人生》（The Life Aquatic with Steve Zissou，2004）制作了奇异的鱼群场景。随后塞利克加入莱卡工作室（Laika），该工作室的前身即威尔·文顿工作室（Will Vinton Studios）。在那里，塞利克自编自导了获奖CG短片《月亮女孩》（Moongirl）以及定帧动画长片《鬼妈妈》（Coraline）。这部3D立体动画改编自尼尔·盖曼（Neil Gaiman）的同名恐怖故事书，讲述由于现代父母忙于工作而忽视对子女的照顾导致的种种恶果。片中充满想象力的角色造型与布景设计都令人眼前一亮，娓娓到来的故事中穿插的诡异场景着实令人不寒而栗。

《机器人 9 号》
2009

2009
美国/新西兰

詹姆斯·卡梅隆：《阿凡达》

科幻史诗巨作《阿凡达》（Avatar）在创造票房纪录的同时也成为了2009年度的电影事件。片中壮丽炫目而又细致入微的外星世界潘多拉和当地的原著民纳威人已经成为CGI、立体电影以及动作捕捉领域的里程碑。当然本片究竟算不算一部动画这个问题还有待商榷。导演詹姆斯·卡梅隆（James Cameron）曾声称本片是影史上首次没用到动画师制作片中的合成角色，即观众在大银幕上看到的角色完全是对演员的动作捕捉。但这一言论也遭到诸多业内人士的质疑。

《阿凡达》带有明显反霸权、倡环保的主题思想，影片讲述一家矿产公司在潘多拉星球肆意开采，并制造了一批由人类进行远程操控的复制纳威人。一位半身瘫痪的前海军陆战队员奉命利用复制人打入外星反抗军内部，并获取了可以挫败纳威人的重要情报。但与此同时他又爱上了曾经救过他的女性纳威人娜蒂瑞（Neyteri），并为此陷入了两难境地。影片影射了远程异地操控的军事科技，谴责了包括伊拉克战争在内的诸多现代战争。

《阿凡达》斥资两亿美元打造，后期又砸下一亿五千万美元进行电影宣传。虽然把这样一个简单的故事拓展到如此地步完全没有必要，但就CGI技术而言，片中大胆而出色的画面已经名垂影史。本片的特效由彼得·杰克逊（Peter Jackson）在新西兰的维塔工作室（Weta studios）打造。维塔工作室之前还在《指环王》三部曲和《金刚》等片中贡献出惊人的CG特效和动作捕捉技术。

《阿凡达》大获成功后，导演詹姆斯·卡梅隆提议针对合成角色的动作捕捉表演开设一个新的奥斯卡奖项。虽然这个提议名正言顺，但却再度开启了关于动画角色表演的争论。如果这些通过动作表演配合电脑技术合成的角色应该被授奖表彰的话，那么类似于《飞屋环游记》中的卡尔·弗雷德里克森的表现是否也应该得到同样的认可？毕竟相比于阿凡达中的数字生成角色，他的表演明显要更细腻、情感也更为丰富，张弛有度。自从30年代第一部动画长片诞生以来，动画师一直都在为这些虚拟人物倾尽自己的生命，也正是他们创造了影史上诸多令人过目难忘的角色。但是动画师的地位一直远远低于配音员，配音员每次数小时的工作并不辛苦但却利润丰厚，他们还经常拥有明星般的知名度，在动画宣传期间也享受着极高的媒体曝光度。相比之下，这些动画巨星的真正幕后功臣与能人长期以来却一直没能得到他们应得的表彰，这实在令人惋惜。

2009
美国/英国/香港

大卫・鲍尔斯：《阿童木》

电影《阿童木》（Astro Boy）是手冢治虫60年代同名漫画和动画剧集的重制版（或者说是“新版”）。在未来的飞行城市大都会，一位疯狂的科学家利用死去儿子的DNA制造了一个所向无敌的机器人阿童木。但不久阿童木却因为举止怪异被科学家父亲抛弃，扔到了飞行城下面被污染的大地上。这部超级儿童科幻冒险剧保留了原作中匹诺曹式的故事概念，但却加入了许多流行科技元素以及鲜明的生态环保、社会政治主题。片中炫目的CG动画及特效出自香港的意马工作室（Imagi Studios）之手，而导演大卫・鲍尔斯（David Bowers）则为这部有着混血制作背景的动画掺入了不少插科打诨的英式幽默。

2009
法国

H5（弗朗索瓦・埃洛 [François Alaux]，艾维・德凯西 [Hervé de Crécy]，卢多维科・乌普兰 [Ludovic Houplain]）：《商标的世界》

《商标的世界》（Logorama）是一部极富创意、趣味十足的3D CG短片，这部犯罪题材动画有着充满想象力且带有末世情结的结局。片中炫目的洛杉矶是由成千上万种企业商标和品牌角色构成。影片使用到CG渲染技术使画面有种平面风格。本片由导演团体H5共同创作，午夜公司（Autour de Minuit）负责制作，故事深受昆汀・塔伦蒂诺、保罗・托马斯・安德森（Thomas Anderson）、罗伯特・奥德曼（Robert Altman）等导演影响。《商标的世界》还获得奥斯卡最佳动画短片奖。

《商标的世界》
2009

PERRY
BORDERS
CRAFTSMAN
SPIN
NESN
NOMURA
National Car Rental
Domino's Pizza
MATCHBOX
野村證券
U-HAUL
RODEWAY INN
BLOCKBUSTER VIDEO
CONVERTERS
EVEREADY
VAT
AVIS
Marlboro
SHOPPERS DRUG MART
bassetti
Do it Best
KOHL'S
OREO
THAMES VALLEY HOUSING
SANTA CRUZ
The Phone House
Savon drugs
Heinz
7 ELEVEN
RENT A WRECK
CHAMPION
YOSHINOYA
吉野家
Best

2010
美国

李・安克里奇：《玩具总动员 3》；泰迪・纽顿：《昼与夜》

长大成人的小主人安迪即将步入大学，可怜的玩具们被送进了阳光之家幼儿园，他们在那里不仅要面对暴力的小孩子，还要提防幼儿园的统治者：邪恶的玩具联盟。尽管剧情上不及前两部来的精彩，《玩具总动员3》（Toy Story 3）却凭借在其他领域的突破弥补了这一不足。片中的许多场景展现出皮克斯最擅长打的情感牌，如角色们滑向炼狱般的垃圾焚化炉的凄厉场景，在儿童片中这种绝望镜头实属罕见。和2008年的的《机器人瓦力》一样，这样的场景也暗示着生态破坏必将把人类引上绝路。

影片中巴斯光年的"西班牙模式"给这个动画史上的知名搞笑角色又增添了一份喜感，动画团队为此奉上了高超的关键帧动画，这对于那些动作捕捉人士也是个不小的挑战。这部奥斯卡奖获奖电影有着许多令人难忘的片段，如邪恶的泰迪熊洛索（Lotso）等玩具的背景往事、玉树临风的肯（Ken）和娇悍的芭比之间的爱情故事，另外片中还出现了吉卜力工作室的吉祥物：龙猫。

随着正片一同上映的是短片《昼与夜》（Day & Night）。这部动画把传统2D动画和3D动画完美的结合在一起，创造出一种奇特的60年代复古感，风格上酷似奥斯瓦尔多・加凡多利的《线》。正是这份对动画历史的尊重让皮克斯在诸多动画公司中显得如此与众不同。对尖端技术和纯粹艺术的结合使他们能像吉卜力工作室一样，开辟出长片动画的新纪元。另外，正如30年代至60年代处于赛璐璐动画黄金时期的华特迪士尼工作室一样，面对整个动画行业，当前的皮克斯也显得如此驾轻就熟。

2010
美国

克里斯・桑德斯 & 迪恩・迪布罗斯：《驯龙高手》

这部制作精良的3D立体电影改编自克雷西达・科威尔的儿童故事书，讲述的是体格瘦弱但却十分聪明的维京人小嗝嗝和维京人的老对手——龙之间的友情故事。

克里斯・桑德斯（Chris Sanders）、迪恩・迪布罗斯（Dean DeBlois）曾担任迪士尼的2D动画长片《星际宝贝》的导演。两人花费6年时间策划这部梦工厂的3D CGI动画，他们对原作进行了进一步的升华，抛弃了书中的一些古怪情节，加入了更多有关成长和情感的元素，并设计了一个对于儿童片来说过于悲伤的结局。片中主人公们乘坐飞龙肆意翱翔的壮观场面充分利用到3D立体技术的优点，影片整体来说制作相当精细，令某些皮克斯作品也相形见绌。

2010
美国

科斯腾·莱波尔：《漂流瓶》

《漂流瓶》是一部风格独特而感人至深的静帧短片，本片也再度证明对于电影而言真正重要的不是高预算，而是好的创意。影片讲述一个温暖海滩上的沙人和一个寒冷海岸上的雪人相隔万里的爱情故事。两人通过漂流瓶相互传递信息，最后两人约好相会，但结局却令人不忍卒读。和许多出色的短片一样，影片剧情虽然简单，但寓意却十分深刻：随着双方关系的深入，彼此世界的交融，彼此的身份也将随之被冲蚀不见。

科斯腾·莱波尔（Kirsten Lepore）是在美国加州艺术学院学习实验动画时独自完成了这个有关大自然的爱情故事。莱波尔煞费苦心地在野外一帧一帧地拍摄沙和雪的动画，并用一台佳能7D数码摄像机拍摄下了自己的成果。影片中的太阳和阴影的快速移动是拍摄室外静帧动画经常遇见的问题，但在本片中却增加了影片的观赏性，使两个自然角色看起来仿佛存在与一个比人类世界步调更缓慢的维度。

《漂流瓶》
2010

2010

法国/英国

西维亚·乔迈：《魔术师》

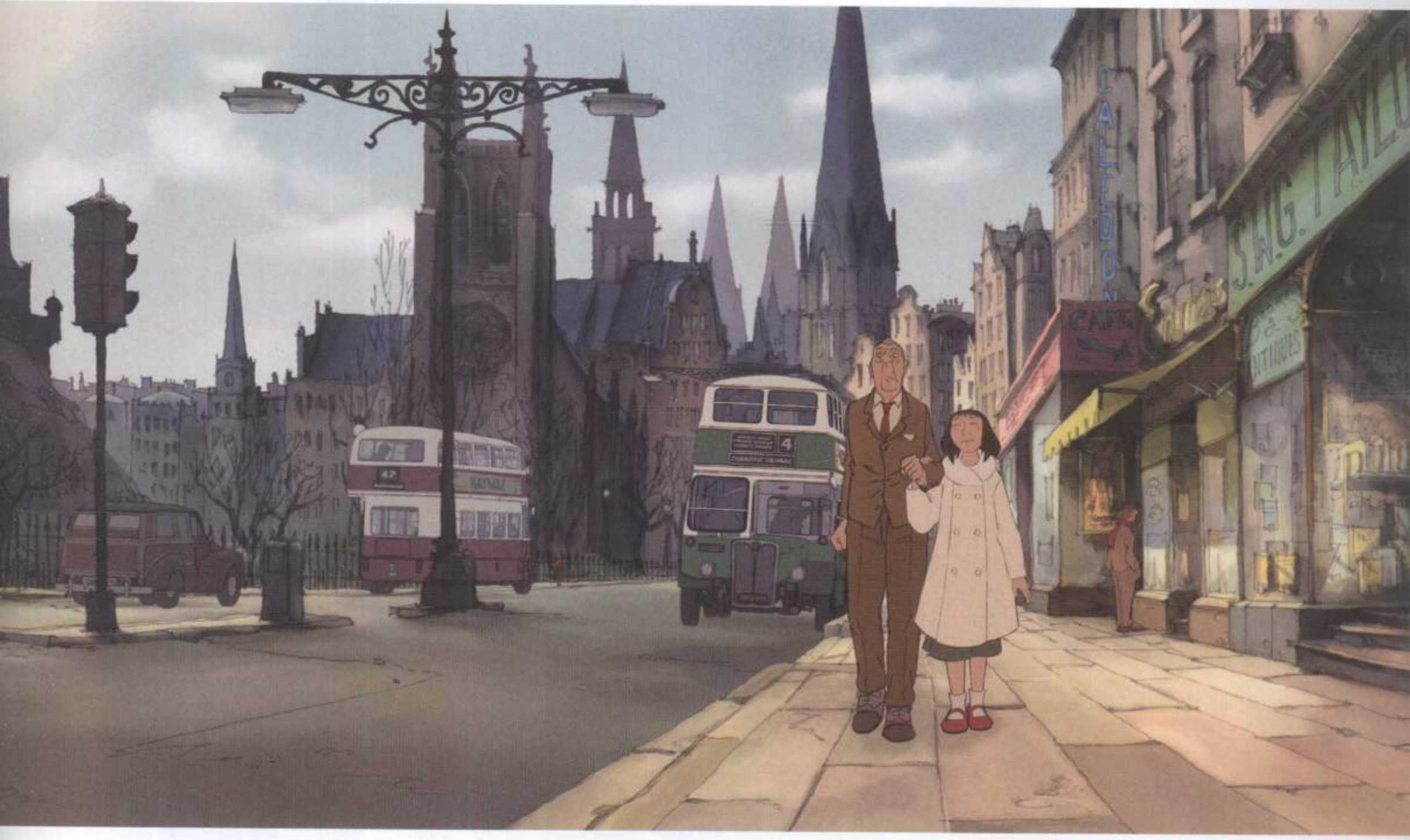
继《美丽城三重唱》（2003）之后，西维亚·乔迈又推出了这部广受好评的《魔术师》（L' illusionniste）。本片呈现给观众的是无与伦比的淡雅和细腻，延续了法国电影一贯的高品质，但这也正是当代电影和大多数动画长片的不足所在。

《美丽城三重唱》讲述的是一个关于老妇、老狗以及年轻自行车手曲折而疯狂的故事，相比之下，这部《魔术师》要显得安静得多，剧情也更为简单直白。故事讲述50年代末期，面对摇滚乐的兴起和综艺剧场的衰亡，一位年迈的魔术师也逐渐走向事业的终点。法国传奇导演、喜剧演员雅克·塔蒂（Jacques Tati）在50年前就创作了这个剧本，但一直没能搬上银幕。塔蒂原本是要把这个故事拍成一部以捷克斯洛伐克为背景的实拍片，由他和他的女儿苏菲（Sophie）担任主演。乔迈把这个故事的背景搬到了法国、英国和苏格兰——影片中还出现了旖旎的爱丁堡风光——完美地传达出本片的双重国籍身份。本片的主角——魔术师塔蒂谢夫（Tatischeff）酷似塔蒂本人，又高又瘦，举止绅士。而这个角色名也取自塔蒂和她女儿苏菲的真姓。把这个剧本推荐给乔迈的是苏菲本人，乔迈曾获得她的允许在《美丽城三重唱》加入塔蒂的作品片段。

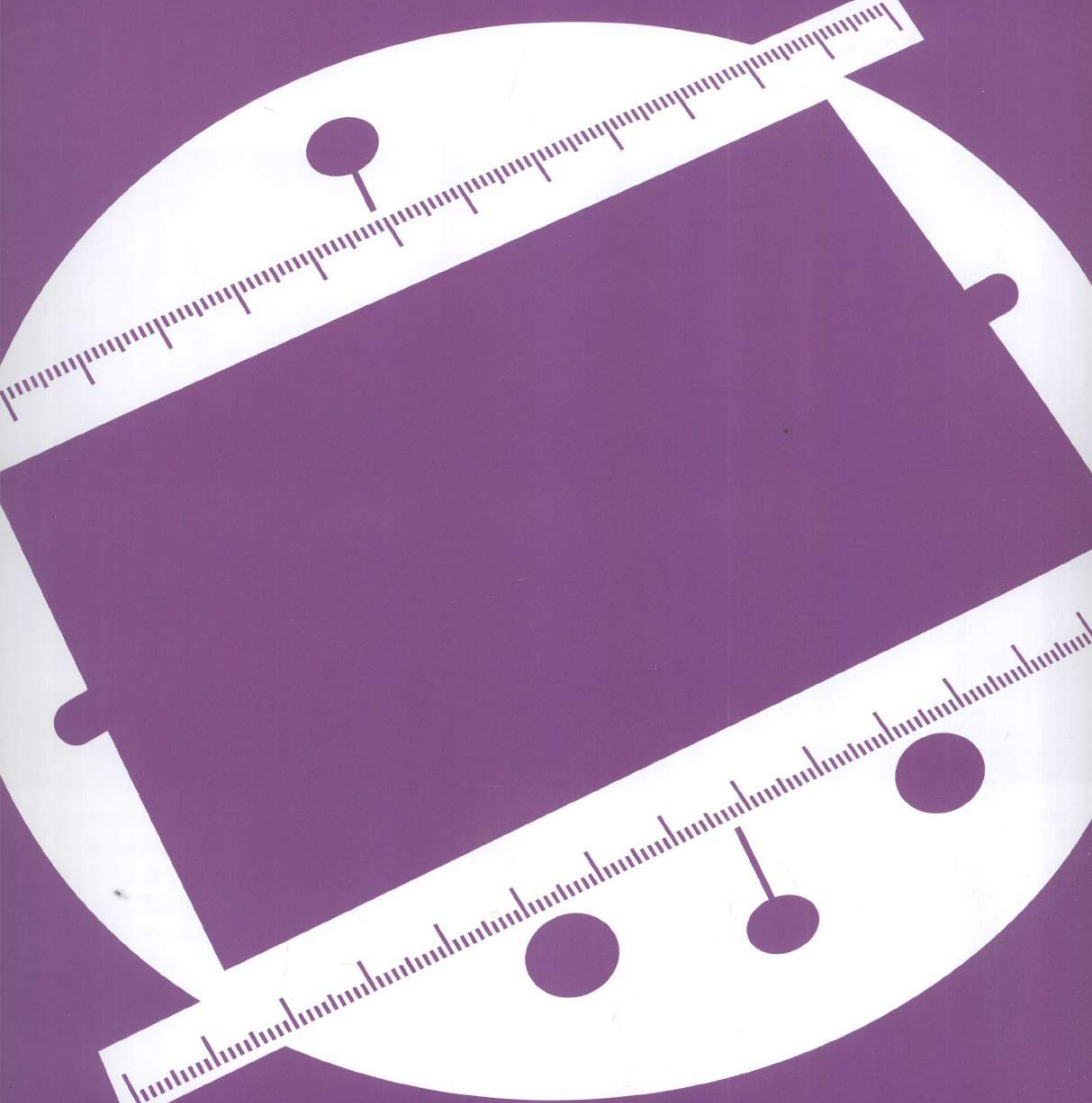
影片娓娓道来发生在魔术师和小镇淳朴少女之间父女般的感情故事，但两人的关系在进入大城市后却越变越淡，到最后以一个苦乐参半的结局收尾。和许多其他伟大的动画电影一样，《魔术师》也成功地做到了用动人的镜头平衡片中的喜剧元素，并证明动画也能有不容低估的催泪效果。

和《美丽城三重唱》一样，本片也借鉴了塔蒂擅长的哑剧表演形式。角色的国籍差异使得片中对话的缺乏显得合情合理，而动画强大的视觉表现力又填补了语言的空白。这不仅是一道视觉叙事的盛宴，更给观众留下了无限的想象和发掘空间。本片和《美丽城三重唱》另一个相似之处在于，乔迈讽刺漫画式的人设再度发挥了奇效，为动画的每一帧都奉上了大批可爱而有趣的配角人物。这群令人印象深刻的古怪角色，配上迷人的背景，充分展现了手绘简单而无穷的魅力。正是凭借这一点和敢于讲述非传统型故事的勇气，使乔迈成为当代最有性格的一位动画导演，甚至很有可能成为西方的宫崎骏。

塔蒂谢夫的老式魔术把戏在新潮而流行的全新娱乐方式面前黯然褪色，把这同2D动画的命运联系起来却是别有一番味道。事实上，手绘动画的生命力和它所能带给现代观众的一切通过本片得到了力证。如果说《美丽城三重唱》展现出传统2D动画尚存的一丝生气，那么《魔术师》获得的巨大赞誉和观众的热烈反应则证明公众对于手绘动画的认可不仅仅是怀旧作祟，动画在21世纪无须将自己改造成卖萌的幼儿节目或效仿亚洲动画也同样可以享受尊贵的地位。《魔术师》的成功，不仅意味着手绘动画作为独立电影亦可获得评论热赞，也不只是为动画师创作人气艺术作品树立榜样，它证明了活动图画有其独特的美感，它有能力讲好任何一个故事。


CALEDON
CAFE
S.W.G. TAYLO
47
4

《魔术师》
2010



动画资源库

在本书的最后一部分中，你可以找到成为一名动画专家所需的一切资源。本节包括一份重要的动画术语的词汇表，另附奥斯卡奖最佳动画短片、长片名单，一些推荐书籍和网站，以及世界知名动画学校的网站链接。

术语表

2D animation / 2D动画

参见后文“Cel animation / 赛璐璐动画”。

3D CGI

20世纪末期，3D CGI取代赛璐璐成为动画的主宰形式。电脑可以在三维（非平面）环境下生成精致的图形世界和动画角色，虚拟摄像机可以从任意角度对这些物体进行拍摄。这一技术既可以用来创作幻想世界或卡通世界，又可以为实拍片制作超逼真的生物和特效场景。称之为“3D CGI”以便和“2D CGI”区分开来。

Abstract animation / 抽象动画

以抽象画面取代形象画面的动画，通常没有任何传统故事情节。

Animatic / 分镜动画

将故事板分镜拍摄下来并按顺序剪辑，再添加未加工的音轨就成了分镜动画。分镜动画有助于观者了解大致的剧情，同时也能为整部影片的动画场景提供指导。动画部分完成后就被添加进分镜动画中。进入数字时代后又出现了一种3D分镜动画，即根据手绘故事板制作原始的3D环境和3D角色。这道工序越来越广泛地被应用于实拍片当中（在实拍片中被称为视觉预览/previsualization）进行电影预先策划。一些动画特效较多的电影对这一技术的使用尤为频繁。

Animation / 动画

动画的定义一直是一个很令人头疼的问题，但基本上可以理解为通过某种设备快速播放的连续图片。因此严格上来说史前洞穴中的连续壁画或是陶器上的图案并不能被称为动画，因为它们不能以足够快的速度进行播放，而与此同时，走马灯和手翻书上的连续图案却可以被看成是动画。但是“动画”这个词主要还是用来描述使用各种静帧技术，而不是用摄像机进行实拍的电影、电视或视频。

动画桌Animation desk

配有定位尺的半透明有机玻璃圆盘，方便动画师任意角度旋转画纸，寻找精准作画的最佳位置。有机玻璃盘通常被固定在一张桌子上，盘面的角度也可以随意调节。这种设备在二战前动画产业化时期就已经开始使用。

Anime / 日式动画

一种和日本动画和亚洲动画有关的动画风格，源于早期的日本卡通和战后的日本漫画、西方动画和流行文化。受日本漫画影响，日式动画在视觉风格上通常表现为角色的大眼睛和夸张的面部表情。其动画质量通常很有限，但大量的特效弥补了动画的不足，这点在OVA作品上体现得尤为明显。但在诸如吉卜力工作室一类的著名公司作品中，动画质量却十分出色，背景也相当华丽，细节也非常精细。

Cel animation / 赛璐璐动画

也称“2D”、“纸质”或“传统”动画。制作过程中，先由动画师或动画团队绘制一系列原画，然后再把这些画复制到被称为“赛璐璐”的透明片上并着色，最后把这些画放在背景层上用电影摄像机逐帧拍摄。进入数字时代后，这些原画的着色和拍摄通常是在电脑环境下进行。90年代末期，赛璐璐动画仍是最普遍的动画技术，但在商业利润的考虑下，赛璐璐动画很快便被3D CGI动画所取代，因此赛璐璐动画也常被称为2D动画。

Cel shading / 赛璐璐渲染

使用平面色和黑色勾线对三维电脑图像进行加工，从而仿造出传统赛璐璐动画效果的技术。技术高明的话观众很难把它同真正的2D赛璐璐动画区分开来。对于2D动画来说，物体的旋转与角色的透视都是个难题，因此在传统动画中这样的镜头出现的很少，但这却是CGI的强项所在；而CG动画在表现面部表情、传递丰富情感等一些细节方面却仍有许多不足，而这恰恰是2D手绘动画尚存的一大优势。

CGI

电脑生成图像（Computer-generated imagery），即把电脑特效运用于动画上的技术。

Character animation / 角色动画

根据对真实形象的了解，或参照真实形象的动作创作动画角色，并结合一定程度的风格化、夸张处理和艺术加工，赋予角色生命，使角色能像真实演员一样表演。角色的对白通常会提前录制好，用来为动画提供指导。

Claymation / 粘土动画

语出威尔・文顿，用来描述使用可变形模型创作静帧动画的技术。另见“静帧动画”。

Compositing / 合成

将不同的动画元素及/或电影元素以高精度叠加在一起以创造视觉特效。在数字时代以前，这种特效基本是靠多层胶片透叠形成。进入数字时代以后，这些元素都是在电脑数字环境下进行结合。

Cutout / 剪纸动画

把卡纸上的图画剪下来，放在一个背景下逐帧移动、拍摄。电脑环境下也能实现同样的效果。

Direct animation / 直接动画

参见“Drawn-on-film animation / 胶片直绘动画”。

Direct film / 直接电影

不使用摄像机，而是通过艺术家直接在电影胶片上做出图像所创作的电影，鉴于艺术品和电影之间。通常是在胶片上进行绘画、着色或者是刮划，如以连恩・莱、诺曼・麦克拉伦、卡洛琳・丽芙等人为代表的胶片直绘动画。直接电影还包括使用别人弃用的电影胶片等其他奇特技术，如斯坦・布拉黑格就是直接把昆虫翅膀压在胶片上制作电影。

Doubles / 一拍二

一张画拍两帧，从而有效地减少了帧率，使原本需要每秒24帧变为每秒12帧，拍摄所需的画的张数因此减少了一半。

Drawn animation / 手绘动画

参见“Cel animation / 赛璐璐动画”。

Drawn-on-film animation / 胶片直绘动画

也称“直接动画”，是一种罕见的动画技术，制作过程中不需要摄像机，而是直接把图像划刻或绘制在胶卷上。

Function curves （F curves）/ 功能曲线（F曲线）

动画包中的可调节曲线（或直线），以图示方式表现数字动画环境下可能出现的各种变形。曲线的形状由代表一定值（位置、旋转、大小及其他可量化变形）的各种点（关键帧）和时间线（普通帧）决定。

In-between / 中间帧

关键帧之间的图画，使动画更具动态感，通常由年轻动画师完成。中间帧的区分有利于提高整体工作效率，使有经验的动画师可以把精力投入到主要画帧的工作上。

Keyframes / 关键帧

在传统的商业2D动画公司中，一些主要动作或关键帧通常由动画师完成，而两个主要动作之间的过渡动作则由助理动画师负责，最后由中间帧画师（实习动画师）完成中间帧。在数字动画中，动画师决定哪些是含有角色主要动作的关键帧，并定制相关的标准，剩下的中间帧则由电脑计算生成。

Limited animation / 有限动画

一种省时省力的制作技术，即减少每秒钟动画所需的画帧数量——有时甚至少至每秒八张或六张——或者保持某些图层静止，而其他部分继续活动，比如一张静止的脸上面活动的嘴部。有限动画最早在50年代由UPA一类的公司使用，他们以更少的图画换取更新潮的风格和设计。从60年代开始，汉纳—巴贝拉等动画工作室以及亚洲的动画制片方将有限动画技术发挥到了极致，并创作出大量廉价动画填补电视节目的空档。

Live action / 实拍片

指一切用摄影机拍摄出来的非动画电影，而不是像动画那样每一帧都由人工制作。

Lo-fi animation / Lo-fi动画

指那些刻意制作出原始感，有意和追求完美感和逼真效果的技术型动画相对抗的动画。在数字时代，动画创作者和观众们渐渐厌倦了电脑制作出的干干净净、毫无人味的动画作品，Lo-fi动画由此开始大行其道。早期的lo-fi代表作品包括鲍勃·高弗瑞和特瑞·吉列姆的动画，后来的典型代表如动画剧集《南方公园》和《摩登一族》、动画长片《了不起的狐狸爸爸》以及唐·赫兹菲尔德的作品。

Machinima / 引擎电影

这项技术源于电子游戏领域的mod文化，即使用游戏制作引擎创作动画影片。在对游戏画面进行修改后，通过游戏控制器来操控角色和镜头，并附上配音（通常是一些恶搞型的对白），带有强烈的娱乐效果。这些动画的创作者通常被称为“劳工粉丝”（fan laborer），他们免费传播自己的作品，因此也可以随意使用受产权保护的游戏资源。市面上已经可以购得一些简单易用的相关软件，使一些非专业人士也可以制作动画。

Model sheet / 造型设计

用来帮助动画师了解一部影片中的角色，通常会从各个角度、各种姿势和不同的比例来表现角色。

Modernist animation / 现代主义动画

使用现代主义、表现主义或其他与现代艺术有关的抽象设计风格的动画，通常基于大量的几何图形和直线，而不是传统迪士尼风格的圆柔、写实型设计。二战后，现代主义动画在美国的UPA、英国的哈拉斯&巴切勒以及克罗地亚的萨格勒布电影公司等动画工作室的带动下走向流行化。

Motion capture / 动作捕捉

也称“表演捕捉”，是一种数字形式的转描技术。用电脑记录下演员的动作，经过处理后合成为CGI角色。为达到最佳效果，动画师通常会对原始数据进行加工和风格化处理。

Multiplane camera / 多平面摄影机

平台摄影机的一个变种，摄影机对准放有背景图的多层玻璃面，动画帧则可以放置在这些背景层之间的任何一处，摄影机进行摇拍、推进或拉后时，通过移动不同的画帧为画面创造一种纵深感。现在在数字环境下也能实现这种效果，这也使得多平面摄影机沦为某种古董设备。

Otaku / 御宅族

日语原意指有特殊怪癖、缺乏社交能力的人，类似与西方的“nerd”（呆子）或“geek”（怪胎）。后来演变成特指日本动漫爱好者，并成为东西方动漫迷专用术语，用来指代一切动漫相关文化。

OVA

即“原创动画录影带”（Original Video Animation），几乎仅限于亚洲动漫，指跳过传统的影院或电视播映方式（同时也躲过严格的审查制度），仅以录影带或DVD形式直接向粉丝发行的动画。

Paint and trace / 描摹上色

过去动画制作中负责在赛璐璐片上描摹动画师的画稿并上色的部门，现在因为数字上色的流行几乎已经不复存在了。

Paint-on-glass animation / 玻璃直绘动画

用慢干颜料在玻璃上绘画并摄影，然后再通过涂抹颜料创作新的画帧。

Panning / 摇摄

摄影机沿着某一背景进行移动拍摄。在动画制作过程中通常在逐帧拍摄时通过缓慢、匀速地移动背景来实现摇摄。

Paper animation / 有纸动画

参见“Cel animation / 赛璐璐动画”。

Particle systems, simulations, and dynamics / 粒子系统、模拟动画和动力学动画

CG环境下的常用工具，利用这些工具，电脑可以计算粒子的运动（如物体的爆炸或风中的花瓣）或模拟次级动画的运动（如角色的衣服和头发的运动）或环境效果（如流水和烟雾），动画师可以通过输入不同的标准对动画进行调节。

Peg bar / 定位尺

一种小尺，通常固定在桌子或拷贝台上，尺上有两到三个圆桩，可以插入画纸上对应的洞口，方便绘制动画的画帧。定位尺能够固定多层画纸，动画师可以很方便地翻动这些画纸，检验动画的流畅性。拷贝台可以通过从底部打光照透层叠的画纸，使动画师可以看清不同画纸上的图画。

Pencil test / 铅笔稿试拍

通过拍摄动画师的草图进行动作测试，然后再对草图进行修改，并转绘至赛璐璐上进行拍摄，或者像当今数字时代这样，扫描进电脑进行数字上色。

Performance capture / 表演捕捉

参见“Motion capture / 动作捕捉”。

Pinscreen / 针幕动画

使用带有数千根活动钢针的针板制作动画的技术。针的深浅可以随意调节，从针板的一边打光可以创造出带有光影效果的图像，然后从针尖的一方进行拍摄，从而创作动画。这项技术最早在30年代由亚历山大·阿雷克塞耶夫发明并使用，获得了巨大的赞誉，但此后便很少有人使用。

Pixels / 像素动画

用彩色小方块构成bmp或jpg等格式的2D平面数字图像。受处理能力限制，早期电脑中的像素都特别大，使图像看上去有许多棱角和锯齿。

Pixillation / 真人定格动画

使用真人演员代替模型或木偶拍摄的静帧动画。

Polygons / 多边形

用来在3D数字环境下进行简单3D建模的多面体，通常为三角形面。

Puppet animation / 偶类动画

指使用人形或动物模型制作的定格动画，这里多为木偶或者布偶。

Rendering / 渲染

在传统动画中，渲染多指用铅笔或蜡笔为图画上色，创造一种特别的材质感，而不是简单的平面色。渲染技术的一个最佳例子是1982年戴安娜·杰克森和TVC创作的短片《雪人》。从数字层面上讲，渲染是动画制作的最后阶段，即电脑完成所有的运算，并输出动画的每一帧。

Rostrum camera / 平台摄影机

被固定在带有灯光的桌面或画框上的摄影机，用来拍摄传统动画的静止画帧。由于数字拍摄技术的引入，平台摄影机已经鲜有使用了。

Rotoscoping / 转描

对拍摄好的连续运动的物体进行逐帧描摹。为取得最佳视觉效果，通常会在转描过程中对原始图像进行修改或风格化处理。在数字环境下，将电脑技术与人工操作相结合对画帧进行处理可以创造更出色的效果。

Sand animation / 沙动画

类似于玻璃直绘动画，通过不断移动沙子创造各种图像并逐一进行拍摄。

Singles / 一拍一

一帧拍一次。这种做法要比一拍二更加耗时，但却能创造出更加流畅的动作，能够生动地表现快速动作和精准的说话口型。

Soviet realism/Socialist realism / 苏联现实主义/社会主义现实主义

共产党政府当权时期所规定的苏联艺术形式，源于对印象主义、立体主义等现代艺术运动及抽象动画和实验动画等“堕落的资产阶级艺术”的抵制。1932年斯大林颁布法令后，苏联现实主义成为一项国家政策，苏联的所有艺术家都必须遵循，违者将遭受法律严惩。1934年，迪士尼的一部米老鼠短片在莫斯科放映，立刻吸引了大批苏联动画师和官员的目光，随后苏联的动画开始集中在联合动画公司进行制作，并接受政府资助。这些作品均为迪士尼风格的儿童赛璐璐动画，故事内容通常是民间故事或童话，意在宣传党的政策和意识形态。动画师们通过使用一种名为伊克莱尔（éclair）的转描技术，把实拍影片中的角色动作描摹出来。有趣的是，另一边的纳粹德国也制定了法律明令禁止“堕落”的抽象艺术，动画也名列其中。

Stereoscopic 3D / 3D 立体

模拟人眼的视角，从两个略微不同的角度对某一物体进行拍照或摄影。这项技术尤其适合3D CGI动画，即通过两台角度不同的虚拟摄像机进行拍摄从而制造立体效果。

Stop frame / 静帧动画

参见“Stop motion / 定格动画”。

Stop motion / 定格动画

也称静帧动画或粘土动画，是最古老的动画形式，通过逐帧移动拍摄物体或人造模型来拍摄动画。这项技术在现代动画中已经不如以前流行，但仍然有着无穷的魅力。

Storyboard / 故事板

用来策划和表现一部动画影片的一系列图画。

Strata cut / 层切动画

通过切片的方式露出物体的横切面，并将一层一层的切面拍摄下来制成动画的技术。拍摄对象通常是一堆经过特制的彩色粘土、橡皮泥或蜡块。这项技术最早由奥斯卡・费钦格在20世纪20年代、30年代发明和改善。

Texture maps / 材质贴图

3D数字环境下用来包裹、粘贴或者投射在3D模型上的平面2D图形，为模型添加颜色和细节纹理。这些图形通常由材质（如布料、砖块、皮肤）、图画、面部照片或其他细节构成。材质贴图也可以是包含颗粒、裂缝、鳞状物、钉状物等的3D式材质，使画面纹理更为丰富、逼真。

Visual music / 视觉音乐

用来描述一些通过视觉方式诠释音乐的抽象动画或电影，旨在创造出像音乐之于耳朵一样给眼睛带来相同感受的视觉画面，通过色彩、形状、设计激起人们潜在的情绪或感情。和视觉音乐有关的抽象动画代表人物有奥斯卡・费钦格、连恩・莱、诺曼・麦克拉伦、玛丽・艾伦・布特、哈里・史密斯、约翰・怀特尼、詹姆斯・怀特尼、乔丹・贝森、朱尔斯・英格尔和艾德・爱什维勒。

Xerography / 复印

通过复印机廉价快速地复制图像，这项技术从20世纪60年代开始就被用来将图像复制到赛璐璐片上，取代了老式的手动描摹。复印技术还被用来大量拷贝动画帧，典型代表如迪士尼1961年的动画长片《101斑点狗》。

Zoetrope / 西洋镜

通过快速旋转一个转盘观看活动图像的原始设备。

奥斯卡获奖作品

最佳动画长片

2001: *Shrek*. Aron Warner.
2002: *Spirited Away*. Hayao Miyazaki.
2003: *Finding Nemo*. Andrew Stanton.
2004: *The Incredibles*. Brad Bird.
2005: *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*. Nick Park & Steve Box.
2006: *Happy Feet*. George Miller.
2007: *Ratatouille*. Brad Bird.
2008: *WALL-E*. Andrew Stanton.
2009: *Up*. Pete Docter.
2010: *Toy Story 3*. Lee Unkrich.

最佳动画短片

1931/32: *Flowers and Trees*. Walt Disney.
1932/33: *The Three Little Pigs*. Walt Disney.
1934: *The Tortoise and the Hare*. Walt Disney.
1935: *Three Orphan Kittens*. Walt Disney.
1936: *The Country Cousin*. Walt Disney.
1937: *The Old Mill*. Walt Disney.
1938: *Ferdinand the Bull*. Walt Disney.
1939: *The Ugly Duckling*. Walt Disney.
1940: *The Milky Way*. Metro-Goldwyn-Mayer.
1941: *Lend a Paw*. Walt Disney.
1942: *Der Fuehrer's Face*. Walt Disney.
1943: *Yankee Doodle Mouse*. Frederick Quimby.
1944: *Mouse Trouble*. Frederick Quimby.
1945: *Quiet Please!* Frederick Quimby.
1946: *The Cat Concerto*. Frederick Quimby.
1947: *Tweetie Pie*. Edward Selzer.
1948: *The Little Orphan*. Frederick Quimby.
1949: *For Scent-Imental Reasons*. Edward Selzer.
1950: *Gerald McBoing-Boing*. Stephen Bosustow.
1951: *The Two Mouseketeers*. Frederick Quimby.
1952: *Johann Mouse*. Frederick Quimby.
1953: *Toot, Whistle, Plunk and Boom*. Walt Disney.
1954: *When Magoo Flew*. Stephen Bosustow.
1955: *Speedy Gonzales*. Edward Selzer.
1956: *Mister Magoo's Puddle Jumper*. Stephen Bosustow.
1957: *Birds Anonymous*. Edward Selzer.
1958: *Knighty Knight Bugs*. John W. Burton.
1959: *Moonbird*. John Hubley.
1960: *Munro*. William L. Snyder.
1961: *Ersatz*. Zagreb Film.
1962: *The Hole*. John Hubley & Faith Hubley.
1963: *The Critic*. Ernest Pintoff.
1964: *The Pink Phink*. David H. DePatie & Friz Freleng.
1965: *The Dot and the Line*. Chuck Jones & Les Goldman
1966: *Herb Alpert and the Tijuana Brass Double Feature*. John Hubley & Faith Hubley.
1967: *The Box*. Fred Wolf.
1968: *Winnie the Pooh and the Blustery Day*. Walt Disney.
1969: *It's Tough to Be a Bird*. Ward Kimball.
1970: *Is It Always Right to Be Right?* Nick Bosustow.
1971: *The Crunch Bird*. Ted Petok.
1972: *A Christmas Carol*. Richard Williams.
1973: *Frank Film*. Frank Mouris.
1974: *Closed Mondays*. Will Vinton & Bob Gardiner.
1975: *Great*. Bob Godfrey.
1976: *Leisure*. Suzanne Baker.
1977: *The Sand Castle*. Co Hoedeman.
1978: *Special Delivery*. Eunice Macaulay & John Weldon.
1979: *Every Child*. Derek Lamb.
1980: *The Fly*. Ferenc Rofusz.
1981: *Crac!* Frédéric Back.
1982: *Tango*. Zbigniew Rybczynski.
1983: *Sundae in New York*. Jimmy Picker.
1984: *Charade*. Jon Minnis.
1985: *Anna & Bella*. Cilia Van Dijk.
1986: *A Greek Tragedy*. Linda Van Tulden & Willem Thijssen.
1987: *The Man Who Planted Trees*. Frédéric Back.
1988: *Tin Toy*. John Lasseter & William Reeves.
1989: *Balance*. Christoph Lauenstein & Wolfgang Lauenstein.
1990: *Creature Comforts*. Nick Park.
1991: *Manipulation*. Daniel Greaves.
1992: *Mona Lisa Descending a Staircase*. Joan C. Gratz.
1993: *The Wrong Trousers*. Nick Park.
1994: *Bob's Birthday*. Alison Snowden & David Fine.
1995: *A Close Shave*. Nick Park.
1996: *Quest*. Tyron Montgomery & Thomas Stellmach.
1997: *Geri's Game*. Jan Pinkava.
1998: *Bunny*. Chris Wedge.
1999: *The Old Man and the Sea*. Alexander Petrov.
2000: *Father and Daughter*. Michael Dudok de Wit.
2001: *For the Birds*. Ralph Eggleston.
2002: *The ChubbChubbs!* Eric Armstrong.
2003: *Harvie Krumpet*. Adam Elliot.
2004: *Ryan*. Chris Landreth.
2005: *The Moon and the Son: An Imagined Conversation*. John Canemaker & Peggy Stern.
2006: *The Danish Poet*. Torill Kove.
2007: *Peter & the Wolf*. Suzie Templeton & Hugh Welchman.
2008: *La Maison en Petits Cubes*. Kunio Kato.
2009: *Logorama*. Nicolas Schmerkin.
2010: *The Lost Thing*. Shaun Tan & Andrew Ruhemann.

动画书籍与网站

动画书籍

The 50 Greatest Cartoons: As Selected by 1,000 Animation Professionals. Edited by Jerry Beck. Turner Publishing, 1994.

Amidi, Amid. *Cartoon Modern: Style and Design in Fifties Animation.* Chronicle Books, 2006.

The Animate! Book: Rethinking Animation. Edited by Benjamin Cook and Gary Thomas. LUX, 2006.

Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI. Edited by Jerry Beck. Flame Tree Publishing, 2004.

Animation Now! Edited by Julius Wiedemann. Taschen, 2004.

Bacher, Hans. *Dream Worlds: Production Design for Animation.* Focal Press, 2007.

Barrier, Michael. *Hollywood Cartoons: American Animation in its Golden Age.* Oxford University Press, 1999.

Bendazzi, Giannalberto. "African Cinema Animation." Translated by Emilia Ippolito with Paula Burnett.

Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation.* John Libbey Cinema and Animation, 1994.

Blair, Preston. *Cartoon Animation.* Walter Foster, 1994.

Brophy, Philip. *100 Anime.* BFI, 2005.
Clements, Jonathan and McCarthy, Helen. *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917.* Stone Bridge Press, 2006.

Faber, Liz and Walters, Helen. *Animation Unlimited: Innovative Short Films Since 1940.* Laurence King Publishing, 2004.

Furniss, Maureen. *The Animation Bible: A Guide to Everything—From Flipbooks to Flash.* Laurence King, 2008.

Gabler, Neal. *Walt Disney: The Triumph of the American Imagination.* Random House, 2007.

Gifford, Denis. *British Animated Films, 1895–1985: A Filmography.* McFarland & Co., 1988

Glebas, Francis. *Directing the Story: Professional Storytelling and Storyboarding Techniques for Live Action and Animation.* Focal Press, 2008.

Halas, Vivien and Wells, Paul. *Halas & Batchelor Cartoons: An Animated History.* Southbank Publishing, 2006.

Harry Smith: The Avant-garde in the American Vernacular. Edited by Andrew Perchuk and Rani Singh. Getty Research Institute, 2010.

Holliss, Richard and Sibley, Brian. *The Disney Studio Story.* Octopus Books, 1988.

Jensen, Paul. *The Men Who Made The Monsters.* Twayne Publishers, 1996.

Leslie, Esther. *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-garde.* Verso Books, 2002.

Maltin, Leonard. *Of Mice and Magic: History of American Animated Cartoons.* Penguin Books, 1987.

McCarthy, Helen. *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation.* Stone Bridge Press, 2001.

Muybridge, Eadweard. *Animals in Motion.* Dover Publications, 2000.

Muybridge, Eadweard. *The Human Figure in Motion.* Dover Publications, 2000.

Napier, Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation.* Palgrave McMillan, 2006.

Osmond, Andrew. *100 Animated Feature Films.* BFI, 2010.

Postgate, Oliver. *Seeing Things: A Memoir.* Cannongate Books, 2010.

Purves, Barry. *Basics Animation: Stop-motion.* AVA, 2010.

Purves, Barry. *Stop Motion: Passion, Process and Performance.* Focal Press, 2007.

A Reader in Animation Studies. Edited by Jayne Pilling. John Libbey Cinema and Animation, 1997.

Robinson, Chris. *Canadian Animation: Looking for a Place to Happen.* John Libbey Cinema and Animation, 2008.

Solomon, Charles. *The History of Animation: Enchanted Drawings.* Knopf, 1989.

Thomas, Frank and Johnston, Ollie. *Disney Animation: The Illusion of Life.* Abbeville Press, 1981.

Whitaker, Harold and Halas, John. *Timing for Animation.* Focal Press, 1981.

Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit.* Faber and Faber, 2009.

实用网站

100 Greatest Animated Shorts
www.100animatedshorts.com

Animate Projects (Animate!)
www.animateprojects.org

Annecy International Animated Film Festival
www.annecy.org

ASIFA Hollywood Animation Archive
www.animationarchive.org

British Film Institute
www.bfi.org.uk

Cartoon Brew
www.cartoonbrew.com

French Cinematheque
www.cinematheque.fr

German Cinematheque
www.deutsche-kinemathek.de

The Lost Continent
ukanimation.blogspot.com

National Film Board of Canada
www.nfb.ca

Quebec Cinematheque
www.cinematheque.qc.ca

Zagreb Animation Festival
www.animafest.hr

动画院校

Animation Mentor (online)
www.animationmentor.com

Ballyfermot College (Ireland)
www.isa-bcfe.ie

Beijing Film Academy (China)
www.bfa.edu.cn

California Institute of the Arts (CalArts) (USA)
calarts.edu

Centre for Animation (Denmark)
www.animwork.dk

GOBELINS l'ecole de l'image (France)
www.gobelins.fr

Royal College of Art (RCA) (UK)
www.rca.ac.uk

Sheridan College (Canada)
www.sheridanc.on.ca

Supinfocom (France)
www.supinfocom.org

Tokyo Design Academy (Japan)
www.tda.ac.jp

索引

注：影片片名均为源语言。图片页码显示为粗体。

$9.99 (Rosenthal) 32, 380
1001 Arabian Nights (Burness) **186**, 187
12 Mesyatsev (Ivanov-Vano) 150
12 Monkeys (Gilliam) 206
2 Stupid Dogs (Cook) 292, 331
2001: A Space Odyssey 184
3 Misses (Driessen) 300
3D 122, 157, 158, 231, 306, 312, 317, 326, 327, 337, 350, 364, 366, 369, 372, 382, 388, 390, 396
3D Studio (software) 255
78 R.P.M. (Schwizgebel) 351
78 Tours (Schwizgebel) 351
The 7th Voyage of Sinbad (Harryhausen) 161
8 x 8: A Chess Sonata in 8 Movements (Richter) 92
9 (Acker) 386, **387**

A
À bout de souffle 112
A Da 26
A légy (Rófusz) 243
A princesa e o robo (Sousa) 33
A. Film 326
Aachi and Ssipak (Jo) 26, **30**, 362, **362**
Aardman Animations 11, 19, 270, 301, 302–303, 347, 354, 371
ABC (Australia) 347
ABC (USA) 296
Abd Al (Iskander) 33
Aberson, Helen 134
Aboriginal 117
Abreu, Ale 33
Absolut Panushka 311
abstract animation 124, 396
The Abyss (Cameron) 292
Academy Awards 7, 17, 30, 54, 99, 127, 141, 143, 145, 148, 152, 156, 159, 171, 178, 179, 185, 191, 193, 220, 221, 238, 243, 248, 250, 255, 258, 260, 286, 297, 298, 300, 303, 310, 320, 322, 324, 332, 339, 342, 344, 346, 348, 350, 354, 359, 368, 374, 379, 380, 383, 386, 388, 389, 390, 401
Acker, Shane 386
Acres, Birt 45, 46
Adams, Richard 236
Adamson, Andrew 328–329
Adult Swim 319, 330, 358
The Adventures of a Puppet (Ivanov-Vano) 150
*The Adventures of an ** (Hubley) 178
The Adventures of Andre and Wally B (Pixar) 264, 323
The Adventures of Baron Munchausen (Gilliam) 206
The Adventures of Mark Twain (Vinton) 258, **259**
The Adventures of Prince Achmed (Reiniger) 21, 72, 80, 88, **89**, 90
Aeroplane Fruit Jellies commercial (Porter) 32
Aesop's Fables (Terry) 96
Africa 33
Agaton Sax and the Bykoebing Village Festival (Lasseby) 32
Agaton Sax och Byköpings gästabud (Lasseby) 32
Agkadyanchi mouj (Phalke) 26, 71
A-ha 261
Åhlin, Per 32
Aito Sunnuntaimetsastaja (Salen & Nyberg) 32
Akira (Otomo) 8, 26, **27**, 273, 278, **278**, 305, 306, 352
Aksenchuk, Ivan 23
Aladdin (Disney) 286, 293, 313, 384
Alassane, Moustapha 33
Alaux, François 389
Albarn, Damon 317
Aldrig som första gången! (Odell) 32
Alegres vacaciones (Moreno) 146
Alejandro Fernandez de la Reguera 20
Alexander, Jason 296
Alexeieff, Alexandre 18, 21, 104, 125
Algeria 33
Alias Research 255
Alias/Wavefront (software) 255
Alice (Svankmajer) 22, 252, **252**, 253
Alice Comedies (Disney) 77
Alice in Cartoonland (Disney) 76, 77
Alice in Wonderland (Caroll) 252
Alice in Wonderland (Disney) 78, 154, **155**
Allegro non troppo (Bozzetto) 20, 230, **230**, 231
Allen, Woody 314–315
Allures (Belson) 184
Alone (Zagreb) 22, 174, **174**
Alpha Channel 238
Alpha Trading Company 46
Altman, Robert 389
The Amazing Mr Bickford (Bickford) 276
Amazing Stories (Spielberg) 271
Amazon Symphony (Filho) 33
Amblimation 261
American Pop (Bakshi) 219
An American Tail (Bluth & Spielberg) 232, 246, 261, 271, 330
An American Tail: Fievel Goes West (Swenson) 254
Anchors Aweigh (Sidney) 170
Andersen, Hans Christian 151, 196, 282, 327, 378
Anderson, Alex 155
Anderson, Ken 177
Anderson, Wes 14, 386–387, 389
Andrews, Julie 192
Andy Panda 127
Animal Farm (Halas & Batchelor) 21, 147, 162, **163**
Animal Logic 32
Animaland (Gaumont) 150
Animaniacs (Warner Bros.) 123
Animat 112
Animate! 57, 341, 366, 375
The Animated Fan (Cohl) 53
The Animated Grouch Chasers (Barré) 65
The Animated Matches (Cohl) 53, 58, 71, 72
Animated Propaganda During the Cold War (Cohen) 162
animatic 155, 396
animation (definition) 35, 396
animation desk 396
Animations of Mortality (Gilliam) 184
The Animatrix (Wachowskis) 318, 361
anime 8, 13, 26, 176, 190, 203, 212, 263, 273, 278, 280, 289, 305, 306, 330, 352, 357, 361, 396
"Anitra's Dance" 110
Anjam (Cruikshank) 225
Anna & Bella (Ring) 32
Annanse's Farm (Ossei) 33
Anno, Hideaki 305
Anschuetz, Otto 41
The Ant and the Aardvark (DePatie-Freleng) 191
Antheil, George 82
antialiasing 238
Antilla, Seppo Suo 32
Antz (DreamWorks) 313, **314**, 314–315
Apocalypse Now (Coppola) 273
The Apostle (Cristiani) 33, 72
The Apple (Dunning) 205
Aqua Teen Hunger Force (Willis & Maiellaro) 330
Arabesque (Whitney & Cuba) 225
Arabian Night (Disney) 293
Aram, Mohamed 33
Archimboldo, Giuseppe 252
Argentina 33, 72, 378
Arias, Michael 26, 361
Arie prerie (Trnka) 151
The Aristocats (Disney) 6, **213**, 213–214
Armas, Jesus de 33
Army of Me (Gondry) 318, 331
Arnall, Dick 18, 57
Around is Around (McLaren) 158
Around the World in 80 Days (Gross & Hoppin) 112
Around the World in Eighty Days (Bass) 167
Art Deco 225
Art in Cinema 184
Art Nouveau 64, 364
Art of Animation (Thomas) 264
The Artist's Dream (Bray) 60
Arupusu no shôjo Haiji (Miyazaki & Takahata) 224, 240
Aschenputtel (Reiniger) 90
Asia 26–31
ASIFA 147
Association Interntionale du Film d'Animation *see* ASIFA
Asterix 20, 200
Astérix le Gaulois (Belvision) 200
Asterix the Gaul (Belvision) 200
Astley, Neville 277, 356
Astro Boy (Bowers) 336, 355, 389
Astro Boy (Tezuka) 26, 28, 190
The Astronauts (Borowcyzk) 201
Atamanov, Lev 150
Atari 334
Atlantis (Disney) 313
Atom Films 311
Aucassin et Nicolette (Reiniger) 91
Aufort, Didier M. 33
Aukrust, Kjell 226
Aurora Productions 246
Australia 32, 235, 346, 347
Australian Broadcasting Commission *see* ABC (Australia)
Australian History (Petty) 32
Autobahn (Mainwood) 147, 239, **239**, 244
Autodesk 255
Autour de Minuit 389
Autumn (Khrjanovsky) 196
avant-garde 54–57
Avatar (Cameron) 335, 388
Aventuras da turma da Monica (Sousa) 33
Aventuras de Bille e Bolle (Rossi) 33
Avery, Fred "Tex" 14, 121, 122, 141, 142

B
Ba'al Hahalomot (Gross) 235, 380
Baap re baap (Mohan) 31
Baby Felix and Friends (Oriolo) 74
Baby Snakes (Bickford) 276
Bach, Johann Sebastian 132
Back, Frédéric 243
Bading, Henik 166
BAFTA Awards 297
Bagge, Peter 311
Bagpuss (Smallfilms) 210
Baguna brothers 20
Baiyon 378
Baker, Mark 277, 344, 356
Bakshi, Ralph 14, 17, 140, 218, 219, 271, 288
Balance (Lauenstein) 300
Balet y Blay 196
Ball, Murray 32
Ballet mécanique (Léger) 21, 82–83, **83**, 84, 92
Bambi (Disney) 14, 78, 126, 138, **139**, 150, 179, 194
Bambi Meets Godzilla (Newland) 208
The Banana Splits and Friends Show (Hanna & Barbera) 170
Bancroft, Tony 313
The Band Concert (Disney) 77
Banjo the Woodpile Cat (Bluth) 246
Barbera, Joseph 14, 127
  see also Hanna-Barbera
Barclay, Humphrey 206
Barker, Cordell 260
Barnyard Broadcast (Disney) 77
Baron Prasil (Zeman) 172
Barratt, Julian 321
Barré, Raoul 14, 65, 70, 95
Barrie, J. M. 155
Barron, Steve 261
Bartosch, Berthold 18, 88, 90, 205
Bass, Jules 200
Bass, Saul 167, 178
Batalla, Perla 334
Batchelor, Joy 18, 146, 147
  see also Halas & Batchelor
Batman Beyond (DCAU) 288
Batman Returns (Burton) 290
Batman: The Animated Series (Timm) 123, 136, 288, 331
Battle of the Stag Beetles (Starewicz) 58
Baudelaire, Patrick 238
Bauhaus 18, 147, 244
Bawden, Edward 323
Bawher Tower (Ushev) 57
Baws, Gideon 320
Baxter, James 286
BBC 90, 301, 342
Beach Boys 311
Beardsley, Aubrey 316
The Beast From 20,000 Fathoms (Harryhausen) 160, **160**
beat generation 55, 156, 171
Beatles, The 204
The Beautiful Leukanida (Starewicz) 22, 58
Beauty and the Beast (Disney) 14, 286, **287**, 294
Beavis and Butt-Head Do America (Judge) 307
Becarac (Bourek) 211
Beck, Jerry 260
Bee Movie (DreamWorks) 313
Beethoven, Ludwig van 132
Begone Dull Care (McLaren) **55**, 125
Behind Convent Walls (Borowcyzk) 201
Belgium 20, 200, 229, 344
Belleville Rendez-vous (Chomet) 7, 21, **21**, 344, **344**, 392
Belson, Jordan 184
Belvision Studios 20, 200
Bene, Laszlo 33
Bentine, Michael 184
Bennett, James Gordon 63

Benny's Badekar (Hastrup) 32
Benny's Bathtub (Hastrup) 32
Benveniste, Michael 223
Beowulf (Zemeckis) 335
Bergdahl, Victor 65
Berlin, Symphonie der Großstadt (Ruttman) 80, **80**
Berlin, Symphony of a Great City (Ruttman) 80, **80**
Berry, Ancilla 33
Betty Boop 8, 68, 100, **101**, 105, 106, 126,
BFI 112, 234
Bickford, Bruce 55, 276
The Big Meeting (Duga) 159
The Big Snit (Condie) 260, **260**
The Big Story (Watts & Stoten) 297
Billy's Balloon (Hertzfeldt) 371
Bimbo's Auto (Porter) 32
Bimbo's Initiation (Fleischer) 105
Biogenesis (Latham) 57, 255
Bird, Brad 123, 264, 271, 318, 348
Birth (Sawadogo) 33
Bitter Films 371
Björk 318, 331
Black Dog (de Vere) 270
The Black Dog's Progress (Irwin) 375, **375**
Black, Jack 369
Blackheart Gang, The 33, 363
Blackley, Kaja 387
Blackton, James Stuart 49, 64, 95
Blade Runner (Scott) 28
Blair, Mary 154
Blair, Preston 142
Blanc, Mel 121, 122, 127, 128, 152, 187, 216
Blanche (Borowcyzk) 201
Blazekovic, Milan 175
Blinky Bill (Gross) 32, 235
The Blood of Dr Jekyll (Borowcyzk) 201
Blu 378
The Blue Fairy Book (Lang) 88
Blue Planet (BBC) 342
Blue Sky Studios 8, 16, 338
The Blunt Samurai Sword (Kouchi) 26, 71, 93
Blur 320
Blur Studio 358
Blutch 376
Bluth, Don 14, 16, 232, 246, 255, 261, 338
    see also Don Bluth Productions
Bluto 106
Bobby Bumps (Hurd) 62
Bocabeille, Julien 368
Body Beautiful (Quinn) 270
Boeke, Kees 203
Boer War 46
Bohemia 172
BolexBrothers 216
Bolt (Disney) 369
Bon voyage Sime (Alassane) 33
Bonk, Sorenious 375
Bonsall, Shull 155
Bonzo the Dog 85
Bonzo's Laughter Annual 85
Boop-oop-a-doop (Fleischer) 105
Borowcyzk, Walerian 22, 201
Borthwick, Dave 301
Bosko 122
Bosustow, Stephen 144, 186
Bottle (Lepore) 391, **391**
bouncing ball 81
Bourek, Zlatko 211
Bowers, Charles 70
Bowers, David 355, 389
The Boy Who Bounced (Murray) 32
The Boy Who Saw Through (Bute) 110
Bozzetto, Bruno 18, 20, 153, 230
    see also Bruno Bozzetto Film Company
Bradbury, Ray 160
Brady, Pam 311
Brakhage, Stan 55, 189
Branagh, Kenneth 322
Brasch, Sven 32
Bray, John Randolph 60, 62, 68, 69, 95
Brayco 61
Brazil 33
Brazil (Gilliam) 206
Breakfast on the Grass (Pärn) 22, 272, **273**
Breaking the Habit (Korty) 254
Brecht, Berthold 104
Breer, Robert 14, 171, 223
Brewster Color 75
Brewster, Percy 75
Bridges, Jeff 248
Briggs, Raymond 205, 250, 266
Britannia (Quinn) 270
British Film Institute 88
Brodax, Al 204, 205
Brooks, James L. 284, 296
Brother (Elliot) 346
Brother Bear (Disney) 313
The Brotherhood of Man (Cannon) 145, **145**
The Brothers Grimm (Gilliam) 206
Brothers Quay 253, 268, 270
Brumberg, Zinaida and Valentina 150
Bruno Bozzetto Film Company 231
Bruns, George 215
Buck, Chris 271
Bugs Bunny 8, 11, 121, 122, 123, 127, 141, 152
The Bugs Bunny Show 123
A Bug's Life (Pixar/Disney) 314–315, **315**
Bunnage, Mick 358
Bunny (Wedge) 338
Burkina Faso 33
Burness, Pete 155, 187
Burns, Charles 376
Burton, Tim 14, 16, 98, 200, 245, 253, 264, 290, 297,
    307, 363, 367, 386
Burundi 33
Bush, George, Sr. 284
Bute, Mary Ellen 55, 110, **110**
By The Light of the Silvery Moon (Fleischer) 81
Byl Sobie raz (Borowcyzk) 201

C

C009: Kaiju Wars (Doga) 197
Caballo, Mark 161
Cadet Rouselle (Dunning) 17, 205
Caillou, Marie 376
Cain and Abel (Bading) 166
California 55
California Institute of the Arts 56
California Raisins 258
Calimero the Chicken 211
Calloway, Cab 105
Camargo, Walbercy 33
The Cameraman's Revenge (Starewicz) **25**, 58
Cameron, James 388
Cameroon 33
Can You Take It (Fleischer) 106
Canada 17, 33, 65, 70, 91, 159, 203, 205, 209, 219,
    228, 243, 244, 260, 261, 300, 320, 344, 350, 351
Candeland, Pete 317
Cannon Fodder (Otomo) 305
Cannon, Robert 122, 141, 152, 156
Caprino, Ivo 32, 226
Captain Arbanas Marko (Bourek) 211
Carl Fredricksen 388
Carmen (Reiniger) 90
Carmen Jones (Preminger) 167
Carnet noir (Ntabundi, Castelain & Faton) 33
Carodejuv ucen (Zeman) 172
Carosello 20, 211
Cartoon Film Unit (India) 31
Cartoon Network 292, 330, 331
The Cartoon Theatre of Dr Gaz (Keen) 234, **234**
Cartoons of the Moment (Julius) 32
Cassiopeia (Veira) 33
Castelain, Michel 33
Castle in the Sky (Miyazaki) 280
Castle of Cagliostro (Miyazaki) 240, 241, **241**, 257
The Cat Came Back (Barker) 260
Catalog (Whitney) 225
Catmull, Ed 14, 264, 238, 384
Cats Don't Dance (Warner Bros.) 123
Catunda, Célia 33
Cauchemar (Bartosch) 104
Cavandoli, Osvaldo 153, 211, 390
Cave, Nick 351
CBS 140, 195
cel animation 14, 60, 61, 62, 248, 357, 390, 396
Cendrillon (Méliès) 42
Cesta do praveku (Zeman) 172
CGI 9, 10, 17, 19, 56, 61, 66, 190, 224, 225, 238, 239,
    244, 248, 255, 261, 263, 264, 292, 298, 306, 312,
    313, 315, 318–322, 328, 331, 334–336, 338, 339,
    342, 344, 351, 353, 355, 357, 358, 360, 362, 368,
    369, 372, 388–390, 396, 397
CGI Studio (software) 338
Chagama Ondo (Masaoka) 144
Chamisso, Adelbert von 351
Chang (Shoedsack & Cooper) 108
Chang, Wah 171
Chanioux, François-Xavier 368
Channel 4 (UK) 19, 57, 250, 252, 270, 289, 303, 323,
    358, 366
Chaplin, Charlie 74
Chapman, Brenda 312
Chapman, Graham 206
The Charge of the Light Brigade (Williams) 220, 293
Charlie and Lola (Tiger Aspect) 356
Charlie Brown 226
A Charlie Brown Christmas (Melendez) 194
Chaudhuri, Arnab 26
Chelovek v ramke (Khitruk) 188, 196
Chester, Hal E. 160
Chevalier, Maurice 215
Chicken Little (Disney) 369
Chikara to onna no yonoaka (Masaoka) 27, 144
Child, Lauren 356
China 26, 137, 337
Chomet, Sylvain 18, 20, 344, 372, 392
Chomón, Segundo de 48, 70
A Chord of Colour (Ginna) 54
A Christmas Carol (Williams) 221, 293
Christmas Dream (Zeman) 172
Christopher Crumpet (Cannon) 156
Chronopolis (Kamler) 224
Chuck Jones Enterprises 141
Chung, Peter 318
Cibernetik (Stehura) 56
Cinderella (Cooper) 46
Cinderella (Disney) 76, 77, 78, 154
Cinderella (Méliès) 42
Cinderella (Reiniger) 90
Cisaruv slavik (Trnka) 22, 151, **151**
Cityscape (Larkin) 209
Clair, René 84
Clampett, Bob 14, 121, 122, 141, 288
The Clangers (Postgate & Firmin) 210, **210**
Clark, Jim 255
Clark, Larry 238
Clark, Les 14
Clarke, Alfred 45
Clarke, Arthur C. 197
Clash of the Titans (Harryhausen) 161
claymation 258, 259, 346, 397
    see also stop frame
Cleese, John 206
Clement, Dick 355
Clements, Ron 232, 286, 384
Clooney, George 386
Closed Monday (Vinton & Gardiner) 258
A Close Shave (Aardman) 21, 302, **302**
Coal Black and de Sebben Dwarfs (Clampett) 122
Coates, John 18, 204, 205
Coeur de secours (Kamler) 224
Cohen, Karl F. 162
Cohl, Emile 8, 18, 19, 50, 51–53, **52**, 62, 95, 370
Coin Laundry XYZ (Tomioka) 322
Coldplay 321
Collodi, Carlo 128
Colonel Heeza Liar in Africa (Bray) 60
Color Classics (Fleischer) 68
A Colour Box (Lye) 116, **116**, 117
Colour Cocktail (McLaren) 125
Columbia 152, 186
Comedy Central 296, 309, 319
Come Take A Trip in my Airship (Fleischer) 81
compositing 397
computer animation *see* CGI
The Concert of Mr And Mrs Kabal
    (Borowcyzk) 201
Condie, Richard and Sharon 260
Congo, Republic of 33
Conspirators of Pleasure (Svankmajer) 253
Conversation Pieces (Aardman) 303
Cook, Barry 313
Cook, Donovan 292
Cookaboody (Hubley) 213
The Cool and the Crazy (Bakshi) 219
Cool World (Bakshi) 219
Coonskin (Bakshi) 219
Cooper, Merian C. 108
Coppola, Francis Ford 254, 263, 273
Coraline (Selick) 290, **386**, 387
Corben, Richard 244
Cornwell, Peter 32, 347
The Corpse Bride (Burton) 290, 297, 372
Corra, Bruno 54
Cosgrove Hall Productions 256, 289
Cosmic Voyage 203
Cosmic Zoom (Szasz) 203
Costello, William 106
Coulibaly, Muambayi 33

Cousin (Elliot) 346
Cowboy Bebop (Watanabe) 330
Cowell, Cressida 390
The Crab Gets His Revenge on the Monkey (Kitayama) 26, 27, 71
Crac! (Back) 17, 243
Craste, Marc 351
Creature Comforts (Aardman) 303
Creature Shop 334
Crècy, Hervé de 389
Crime and Punishment (Dumala) 22, 325, **325**
Cristiani, Quirino 33, 72
The Critic (Jean & Reiss) 296, **296**, 331
Croatia 20, 24, 157, 174, 185, 202, 211
Crothers, Scatman 215
Cruella De Vil 183
Cruikshank, Sally 225
Crumb, Robert 218
Crusader Rabbit (Hanna & Barbera) 155, 170
Cuba 33
Cuba, Larry 56, 225
The Cuckoo (Gaumont) 150
Culhane, Shamus 99
Cullen, Jean 33
Cunningham, Phil 33
Curse of the Were Rabbit (Aardman/DreamWorks) 354, **354**
cutout animation 89, 90, 397
cyberpunk 28
Cyborg 009 (Doga) 197
Cyriak 311
Czech Republic/Czechoslovakia 20, 151, 172, 193, 222, 253

D
D'Ellia, Céu 33
Da nao tian gong (Wan) 26, 28, **29**, 194, **195**
Dad's Dead (Shepherd) 341, **341**
Dadaism 83, 84
Daedalum 35
Daffy Duck 8, 121, 122, 127, 141, 160
Daffy Duck and the Egghead (Avery) 121
Dahl, Roald 307, 386
Dali, Salvador 342
The Dance of the Chagamas (Masaoka) 144
Dance of the Colors (Fischinger) 124
"Dance of the Hours" (Ponchielli) 132
Dancing Music (Bourek) 211
Dargay, Attila 243
Darnell, Eric 314–315, 353
Das Ornament des Verliebten Herzen (Reiniger) 90
Davis, Jack 200
Davis, Marc 14, 183
Davison, Emily 46
Day & Night (Pixar) 390
DC Comics 123, 136, 288
de Vere, Alison 270
Dead Point (Rófusz) 243
Dead Times (Laloux) 223
Death and Rebirth (Anno) 305
Death Breath (Beek) 206
DeBlois, Dean 313, 339, 390
The Debut of Thomas Cat (Bray) 60, 75
Deep Range 197
Deep Throat (Grgic) 202
Defoe, Daniel 322
Deitch, Gene 193
Del Carlo, Flávio 33
Del Toro, Guillermo 367
Delabarre, Olivier 368
The Demon Drink (Bergdahl) 65
Den offentlige røst (Marcussen) 32
Denmark 32, 326, 340, 361
DePatie, David 191, 123
    see also DePatie-Freleng
DePatie-Freleng 191, 123
Der Fuehrer's Face (Disney) 105, 143
Der Golem (Wegener) 90
Der Rattenfänger von Hameln (Wegener) 90
Deren, Maya 15, 55, 184
Destino (Disney) 342
The Devil and Daniel Mouse (Nelvana) 244
Dewey, Thomas E. 144
Dexter's Laboratory (Tartakovsky) 292
Di Scullio, Pierre 376
Diagonal Symphony (Eggeling) 21, 84, **84**
The Diamond (Grimault) 242
Dibonso Films 20
Dibujos Animados Chamartin 20
DiCamillo, Kate 372
Dick Deadeye (Searle & Melendez) 226
Dick Tracy (UPA) 186
Dickens, Charles 221
Dickinson, Thorold 104
Dickson, William 41
Die Abenteuer des Prinzen Achmed (Reiniger) 21, 72, 80, 88, **89**, 90
Die Frau im Mond (Lang) 114
Die Jagd nach dem Glück (Reiniger) 90
Die Nibelungen (Lang) 90
Die vier Jahreszeiten (Reiniger) 91
Dietz, Jack 160
Dilemma (Halas) 147, 244, **244**
Diller, Phyllis 200
Dinner Time (Terry) 96, 97
Dippe, Mark 292
Dire Straits 261
direct film 189, 397
    see also drawn-on film animation
Disney 9, 56, 17, 68, 98, 105, 111, 128, 134, 138, 141, 143, 144, 154, 164, 177, 179, 192, 194, 198, 232, 238, 246, 248, 264, 274, 290, 298, 307, 312, 313, 314, 369, 384
Disney, Roy 130, 313, 342
Disney, Walt 6, 8, 14, 76, 77–79, **79**, 95, 122, 258, 323, 339
    see also Disney
Disneyland 154, 164
Dizzy Dishes (Fleischer) 100
Djubran, Radha 33
Do It Yourself Cartoon Kit (Godfrey) 184
Do Not Adjust Your Set (BBC) 206
Dobry voják Svejk (Trnka) 151
Docter, Pete 241, 328, 342, 382–383
Docteur Jekyll et les femmes (Borowcyzk) 201
Doctor Dolittle and His Animals (Reiniger) 90
The Dodo Trilogy (Blackheart Gang) 363
The Dog Who Was a Cat Inside (Melchior) 32, 340, **340**
Doga, Toei 197, 208
Doggie Day School (de Moura & Cullen) 33
Doktor Dolittle und seine Tiere (Reiniger) 90
dolly 48
Dolphin Prince 197
Dom (Borowcyzk) 201
Domenighini, Anton 21
Don Bluth Productions 16, 246
Don't Touch Me (Kleiser & Walczak) 334
Donald Duck 15, 78, 111, 148
Donkey Kong 245
Door (Shorina) 270
Doré, Gustave 196
Dornröschen (Reiniger) 90, **91**
Dostoyesvsky, Fyodor 325
Dot and the Kangaroo (Gross) 32, 235, **235**
The Dot and the Line (Jones)193
doubles 397
Dougal and the Blue Cat (Danot) 216, **217**
Douglas, Kirk 297
The Dover Boys (Jones) 141
Dovnikovic, Borivoj 159
Doyle, Arthur Conan 86
DPaint (software) 320
Dr. Seuss 195
Dragic, Nedeljko 175
Dragon Ball Z 30
Dragon's Lair 246, 255
Drama Among the Puppets (Cohl) **51**, 53
drawn-on film animation 116, 117, 397
Dream Doll (Grgic) 202
Dreams of the Rarebit Fiend (McCay) 63, 64
Dreams of Toyland (Cooper) 46, **46**
Dreams That Money Can Buy (Richter) 92
DreamWorks 8, 16, 261, 312, 313, 354, 355
Driessen, Paul 18, 20, 300, 375
Drux Flux (Ushev) 57
Dub Room Special (Bickford) 276
Duck Amuck (Jones) 14, 141, 160
Duckman (Everett) 296
A Duck Story (Storm-Peterson) 32
Dudok de Wit, Michael 18, 324
Duga Film 159, 174, 175
Dukas, Paul 132
Dumala, Piotr 22, 325
Dumbo (Disney) 8, 14, 78, 134–135, **135**, 179, 194, 339
Dunbar, Geoff 236
Dunderklumpen (Åhlin) 32
Dunning, George 17, 18, 204, 205, 300
Dver (Shorina) 270
Dwija (Whitney) 167
Dyer, Anson 18, 149
Dyke, Dick Van 192
Dylan, Bob 216
The Dynamite Brothers (Pagot) 21, 153, 211

E
E.T. (Spielberg) 246
Eames, Ray and Charles 203
Earle, Eyvind 177
Earth, Wind and Fire 244
Eastern Europe 13, 22–24, 268, 272, 325
Eastman, Phil 186
The Echo (Berry) 33
Éclair 53, 98, 150
Edelman, Heinz 204, 205
Edison, Thomas 41, 45, 87
Edlund, Ben 296
Education for Death; the Raising of a Nazi (Disney) 143
Edward VII 180
Eggeling, Viking 21, 54, 92, 95, 104, 184, 223
Eggleston, Ralph 271, 323
Eggs (Hubley) 213, **213**
Eglisson, John Axel 32
Egypt 33, 35
Eide, Knut 32
Eine murul (Pärn) 22, 272, **273**
Eisner, Michael 313, 339
Ekholm, Per 32
El alma trémular y sola (Raggi) 33
El Apóstol (Cristiani) 33, 72
El Bohío (Rivas) 33
El cowboy (Armas) 33
El escudo del cóndor (Palomares) 33
El hotel eléctrico (Chomón) 48, **48**, 49
El mago de los sueños (Macián) 196
El mono relojero (Cristiani) 72
El musico (Ruiz) 33
El Nasr, Mona Abou 33
"Eleanor Rigby" 205
The Electric Hotel 48, **48**, 49
Elfman, Danny 225, 290
Elles (Quinn) 270
Elliot, Adam 32, 346
Elmer Fudd 121, 141
Elmer's Candid Camera (Jones) 122
Elpidio Valdés (Padrón) 33
Elta the Frog (Ohmura) 378
Emmanuelle 5 (Borowcyzk) 201
The Emperor's New Groove (Disney) 313
The Emperor's Nightingale (Andersen) 327
The Emperor's Nightingale (Trnka) 22, 151, **151**
Emshwiller, Ed 56, 238
Enchanted (Disney) 364, **365**
The Enchanted Drawing (Blackton) 49
The Enchanted Sword (Moreno) 21, 146
The Enchanted Toymaker (Cooper) 46
The Enchanted Village (Raciot) 17
The End of Evangelion (Anno) 305
End of the World in Four Seasons (Driessen) 300, **300**
Engel, Jules 56, 311
Enter Life (Hubley) 213
Entr'acte (Clair) 84
Entre deux soeurs (Leaf) 228
Eraserhead (Lynch) 351
Ersatz (Zagreb) 22, 175, 185, **185**
Estonia 24, 272
Estória do gato e da lua (Serrazina) 304, **304**
Estudios Moro 20, 196
Ethel & Ernest (TVC) 205
Ethiopia 33
Etzenhouser, Shane 33
"Everybody Wants to Be a Cat" 215
Excellent (Iskander) 33
Everything Will Be OK (Hertzfeldt) 371
Execution of Mary, Queen of Scots (Edison) 45
expanded cinema 55
Expressionism 55, 117, 149, 180

F
The Fabulous Baron Munchausen (Zeman) 172
The Fabulous World of Jules Verne (Zeman) 22, 172, **172**
Face au drapeau (Verne) 172
Face Like a Frog (Cruikshank) 225
Facing the Flag (Verne) 172
False Hare (McKimson) 123
Family Dog (Bird) 271
Family Guy (McFarlane) 319
Famous Fred (Quinn) 270
Famous House of Animation 327
Famous Studios 69
Fantasia (Disney) 78, 109, 130–133, **131**, **133**, 179, 194
Fantasia 2006 (Disney) 342
Fantasmagoricas (Vaccarini) 33
Fantasmagorie (Cohl) 8, **9**, 21, 50, **50**, 53
Fantasmograph 50
Fantastic Mr Fox (Anderson) 9, 14, 386
The Fantastic Planet (Laloux) 21, 222–223, **222**
Fantouche 51, 53
Fantouche cherce un logement (Cohl) 53
Fast and Furry-ous (Jones) 152
Father and Daughter (Dudok de Wit) 324, **324**
Faton, Jacques 33
Faust (Svankmajer) 253
Fear(s) of the Dark (various) 376, **376**
Feiffer, Jules 193
Feigenbaum, William 228
Fekete, Istvan 243
Feldman, Simon 33
Feldmann, Rötger 308
Felix in Exile (Drawings for Projection) (Kentridge) 33, 306
Felix Saves Christmas (Oriolo) 74
Felix the Cat 57, 74, **74**, 97, 113
Felix the Cat: the Movie (Oriolo) 74
Fell in Love with a Girl (Gondry) 331
Fell, Sam 355, 372
Ferngully: The Last Rainforest (Kroyer) 32
Fétiche (Starewicz) 59, **59**
Fiddlesticks with Flip the Frog (Iwerks) 99
Fields, W. C. 152
The Fifth One (Stalter) 211
Filho, Anélio Lattini 33
Film No 12: Heaven and Earth Magic (Smith) 180, **181**
film noir 136
Film Roman 74
Film Study (Richter) 92, **92**
Film, film, film! (Khitruk) 188
Filmstudie (Richter) 92, **92**
Final Fantasy: The Spirits Within (Sakaguchi) 333, **333**, 334
Finding Nemo (Pixar) 8, 294, 342, **343**, 344, 348, 382
Finland 32
Finnegan's Wake (Bute) 110
Fire and Ice (Bakshi) 219
Firmin, Peter 210
First Victory Home Loan: Squander Bug (Owen) 32

Fischerkösen, Hans 20
Fischinger, Hans 124
Fischinger, Oskar 18, 20, 54, 55, 56, 90, 95, 114, 124, 128, 184, 357
Fisher, Bud 70
Five Film Exercises (Whitney) 166
Fjeldmark, Stefan 32, 326
Flåklypa Grand Prix (Caprino) 32, 226, **227**
Flambeau (Cohl) 53
Flash (software) 231, 263, 311
Flash Gordon 223
Flat Hatting (UPA) 145
Flegal, Bob 238
Fleischer brothers 9, 14, 61, 66, 68–69, 81, 95, 97, 99, 105, 106, 126, 136
Fleischer, Max **69**
Flesh Gordon (Benveniste & Ziehm) 223
Flik Flak (Keen) 234
The Flintstones (Hanna & Barbera) 8, 170
The Flower and the Bottle (Shaker) 33
Flowers (Ginna) 54
Flowers and Trees (Disney) 78
Flushed Away (Aardman/DreamWorks) 355, 372
The Fly (Rófusz) 243
The Flying Man (Dunning) 205
The Flying Mouse (Disney) 78
Foghorn Leghorn 122
Foley, Dave 315
Folman, Ari 380
Foofle 193
Footrot Flats, A Dog's Tale (Ball) 32
For the Birds (Pixar) 271, 323
Forest, Lee De 81, 97
Foulkes, Adam 374
The Four Poster (Hubley) 157, 167
The Four Seasons (Reiniger) 91
Four Seasons (Vivaldi) 300
Four Secrets (Feldman) 33
Fox 296, 319, 338
Fox and Crow 152
The Fox and the Hound (Disney) 348
The Fox Hunt (Gross & Hoppin) 112
Framestore 262
France 19, 20, 38, 41, 42, 45, 50, 54, 82, 102, 104, 109, 112, 201, 216, 216, 222, 223, 224, 242, 257, 316, 331, 342, 344, 366–368, 376, 380, 389, 392
Frankenstein (Harryhausen) 87, 119
"Frankie and Johnny" 156
Freddo the Frog (McClaren) 32
Free Jimmy (Nielsen) 32, 360, 360
The Freedom Song (Shi) **31**, 327, **327**
Freeth, Murray 32
Freleng, Isadore "Friz" 121, 141, 191
    see also DePatie-Freleng
Frenkel, David & Shlomo 33
Friedman, Lilian 106
Fritz the Cat (Bakshi) 218, **218**
Fritz the Cat Superstar (Crumb) 219
The Frog, the Dog and the Devil (Stenhouse) 32
Fryer, Bryant 17
Fugelkrigen i kanøfleskoven (Hastrup) 32
Fuji (Breer) 223
Fuji Television 212
function curves 397
Futurama (Groening) 319
Futureworld 238
futurism 24, 54, 83
Futurist Life (Ginna) 54
Fyrst, Walter 32

G
Gabler, Neal 148
Gabor, Eva 214, 233
Gabriel, Peter 270, 301, 334
Gaiman, Neil 387
Gainax 28, 305
Gake no eu no Ponyo (Miyazaki) 378
The Game (Vukotic) 185
The Game of Angels (Borowcyzk) 201
Gamma Film 20
Garbancito de La Mancha (Moreno) 21, 146
Garcia, Adria 367
The Garden (Svankmajer) 253
Gardiner, Bob 258
Garland, Judy 187
Garoto Cósmico (Abreu) 33
Garri Bardin 24
Gaskill, Andy 232
Gasparovic, Zdenko 175
Gastank Mania (Tomioka) 322
Gaston Le Crayon 193
Gaudi, Antoni 258
Gaumont Company 54
Gaumont, Léon 51
    see also Gaumont Company and Gaumont-British Animation
Gaumont-British Animation 150
Gay Purr-ee (Jones) 141, 186–187, **187**
Geffen, David 312, 313
    see also DreamWorks
Geisel, Ted
    see Dr. Seuss
Geldoff, Bob 251
Gémes, József 228
The General Assembly of Diseases (Sauvalle) 33
Gentle (Dumala) 325
A Gentleman's Duel (McNally & Ruiz Velasco) 358, **358**
Georgie and the Dragon (Cannon) 156
Gerald McBoing-Boing (Cannon) 14, 156, **157**, 194, 205
Gerhard Hahn Filmproduktion 308
Germany 18, 20, 54, 80, 84, 88, 90, 91, 92, 114, 124, 243, 308, 322, 326, 380
Gertie the Dinosaur (McCay) 14, 62, **63**, 64, 308
Ghana 33
Ghost in the Shell (Oshii) 26, 28, 306
Ghost in the Shell 2: Innocence (Oshii) 306
Ghost of Slumber Mountain (O'Brien) 87
Giant Robots (genre) 26
Gibbons, Ginger 18, 149
Gilbert and Sullivan 226
Gilkyson 215
Gill, André 51
Gilliam, Terry 18, 172, 184, 206, 309, 321, 363
Gilpin, Denis 149
Ginger Nutt 150
Ginna, Arnaldo 54
Ginsberg, Allen 171
Giovaninni, Attilo 153
Girls Night Out (Quinn) 270, **271**
Gisela Frieses 32
Glasnost 24
The Glass Harmonica (Khrjanovsky) 196
Global Economy 20
The Goddam George Liquor Program (Kricfalusi) 311
Godfrey, Bob 18, 149, 184, 202, 220, 260
Godfrey, Patrick 260
Gokhale, G. K. 26, 31
Goldburg, Eric 286
Golden Age of American Animation 14, 95, 97, 194
Golden Age of Anime 28
The Golden Antelope (Atamanov) 150
Golden Berlin Bear 236
The Golden Coin (Rasmussen) 32
The Golden Key (Ptushko) 115
The Golden Voyage of Sinbad (Harryhausen) 161
Goldman, Gary 246, 338
Goldman, William 294
Goldwyn, Samuel 61
Gondry, Michel 18, 36, 318, 331
A Good Beer (Reynauld) 38
The Good Soldier Svejk (Trnka) 151
Goodbye My Lady Love (Fleischer) 81
Goofy 77
The Goon Show 184
Gopher Broke (McNally & Ruiz Velasco) 358
Gorbachev, Mikhail 270, 272
Gordon, Laurie 209
Gorillaz 317
Gorshin, Frank 297
Goscinny, René 200
Goto, l'isle d'amour (Borowcyzk) 201
GPO 19, 54, 90, 116, 117, 124
Grable, Betty 142
Grahame, Kenneth 256
A Grand Day Out (Aardman) 303
Grand masque et les junglos (Aufort) 33
Grand Theft Auto 3 (Rockstars) 334
Grandmother's Reading Glass (Cooper) 46
Grant, Joe 134
Grave of the Fireflies (Takahata) 26, 280, **281**
Gravitation (Rófusz) 243
Great (Godfrey) 220, **220**
The Great Animal Run (Etzenhouser & Tigabu) 33
The Great Mouse Detective 261
Great Wall Film Company 137
The Greater Post Office Film Unit
    see GPO
Green, Seth 330
Grévin Wax Museum 38
Grey Wolf and Little Red Riding Hood (Bardin) 24
Grgic, Zlatko 22, 202
Grieg, Edvard 110
Grierson, John 17, 18, 54, 55, 116, 124, 147
Grillo, Oscar 18
Grilo feliz (Camargo) 33
Grimault, Paul 18, 242
Grinevskya, Alexandra 109
Grinning Evil Death (Sabiston) 330
Groening, Matt 14, 271, 284, 319, 364
Groppa, Carlos Gonzalez 33
Gross, Alina 380
Gross, Anthony 112
Gross, Yoram 32, 235, 380
    see also Yoram Gross Film Studios
Groves, Jason 320
Growth Model (software) 255
A Gruesome Twosome (Clampett) 288
Guaraldi, Vince 194
Guerra, Otto 33
Guest, Al 17
Guignol 51
Gulliver's Travels (Fleischer) 69, 74, 126, 334
Gwen, le livre de sable (Laguionie) 257
Gwen, or the Book of Sand (Laguionie) 257

H
H5 21, 389
Hadzic, Fadil 159
Hagen, Louis 88, 90
Hagen, Louis, Jr. 91
Hakuja den (Yabushita) 28, 176, **176**
Halas & Batchelor 19, 146, 147, 162, 218, 239, 270
Halas, John 18, 146, 147, 231, 244
    see also Halas & Batchelor
Hall, Mark 256
Hall, Roy 255
Ham and Hattie (UPA) 186
Hammer Horror 354
Hanawa Hekonai meitô no maki (Kouchi) 93
The Hand (Trnka) 151
Hand, David 61, 120
Handling Ships (Halas & Batchelor) 146, **147**
Handy, Jamison 61, 69
Hanna, Joseph 292
Hanna, William 14, 127
    see also Hanna-Barbera
Hanna-Barbera 123, 169, 170, 186, 229, 292, 317, 330
Hannah, Johnny 323
Hanoi Cartoon Studio 197
Hanson, David 334
Happy Feet (Miller & Animal Logic) 32, 335
Happy Holidays (Moreno) 146
Harburg, Yip 187
Hard Day's Night (Beatles) 205
Hardaway, Ben 121, 127
Hardest Button to Button (Gondry) 331
Harding, Chris 320
Hare-um Scare-um (Clampett) 122
Harman, Hugh 122
Harrelson, Woody 360
Harris, Joel Chandler 148
Harris, Ken 221
Harris, Phil 198, 214
Harry Potter 123, 335
Harry, Debbie 244
Harryhausen, Ray 14, 87, 160, 161, 223, 307
Hart, Ian 341
Hartog, Jan de 157
Harvey Birdman, Attorney at Law (Ouweleen & Richter) 330
Harvie Krumpet (Elliot) 32, 346, **346**
Hasek, Jarosev 151
Hasewaga, Machiko 212
Hastrup, Jannik 32
The Hat (Hubley) 213
Hatupatu and the Bird Woman (O'Neill) 32
The Haunted Hotel (Blackton) 49
Havoc in Heaven (Wan) 26, 28, **29**, 194, **195**
Hawkins, Roger 33
Hays Code 100
HBO 254, 257
Heavy Metal (Potterton) 244
Heavy Traffic (Bakshi) 219
Hedgehog in the Frog (Norstein) 24
Hegner, Michael 32, 326
Heidi (Miyazaki & Takahata) 224, 240
Helen La Belle (Reiniger) 90
Hell Bent for Election (Jones) 141, 144, **145**, 179
Help! (Beatles) 205
Help! I'm a Fish/A Fish Tale 32, 326, **326**
Hemingway, Ernest 320
Hench, John 342
Henson, Jim 334
Hentai 26
Hepworth, Barbara 117
Her Survival (El Nasr) 33
Hertzfeldt, Don 14, 370
Hewlett, Jamie 317
Hey There, It's Yogi Bear (Hanna & Barbera) 170
Hibbert, Jerry 18
Hickner, Steve 312
Highlander: The Last of the McLeods (Atari) 334
Hilberman, David 144
The Hill Farm (Baker) 277, 356
Hillenburg, Stephen 319
Hiroshima 221
Hispano Grafic Films 20
Hitchcock, Alfred 167
Hjælp! Jeg er en fisk (Fjeldmark & Hegner) 326, **326**
HMS Pinafore (Gilbert & Sullivan) 226
Hodgson, Jonathan 18, 323
Hogarth, William 375
Hokusai 223
The Hole (Hubley) 213
Honda 322
Hong Kil-Dong (Shin) 26, 203
Hong Kong 337, 389
Hong Kong Fuey (Hanna-Barbera) 215
Hope, Tim 18, 321
Hoppin, Hector 112
Horden, Michael 221
Horner, William 25
Hot Stuff (Grgic) 202
Hotaru no haka (Takahata) 26, 280, **281**
Hotel E (Pärn) 272
Houplain, Ludovic 389
The House (Borowcyzk) 201
House No 42 (Stalter) 211
House of Small Cubes (Kato) 379, **379**
How Beaver Stole Fire (Leaf) 228
How the Grinch Stole Christmas! (Jones) 141, 195, 290

How to Draw Animated Cartoons (Blair) 142
How To Train Your Dragon (DreamWorks) 313, 390
Howard the Duck (Lucasfilm) 264
Hoyt, Harry O. 86
Hubley, Faith 14, 178, 179, 213
Hubley, John 14, 141, 144, 152, 156, 157, 167, 178, 179, 186, 213, 236
The Huckleberry Hound Show (Hanna & Barbera) 170
Huddleston, Floyd 215
Huemer, Dick 134
Hughes, Ted 318
Hugo the Hippo (Feigenbaum and Gémes) 228, **228**
Hugó, a víziló (Feigenbaum and Gémes) 228, **228**
Human Behavior (Gondry) 331
Humorous Phases of Funny Faces (Blackton) 49, **49**
The Humpbacked Little Horse 22, 150, **150**
Hungary 24, 140, 146, 147, 171, 223, 228, 243
Hunting the Puma (Christiani) 33
Hurd, Earl 61, 62, 95
Hurtz, Bill 155, 156, 157

I
I Am So Proud of You (Hertzfeldt) 370, **371**
I Am With You Again (Khrjanovsky) 196
I cosi (Bozzetto) 231
I Fly To You in Memory (Khrjanovsky) 196
I fratelli Dinamite (Pagot) 21, 153, 211
I huvet pa en gammal gubbe (Åhlin) 32
I Married a Strange Person (Plympton) 310, **310**
I s vami snova ya (Khrjanovsky) 196
I'm Not A Feminist But… (Leponiemi) 32
"I'm Popeye the Sailor Man" 106
Icarus and the Wise Men (Khitruk) 188
Ice Age (Wedge) 8, 338, **338**, 353
Icebox 311
Iceland 32
The Idea (Bartosch) 104, **104**
Idle, Eric 206
Igra (Vukotic) 185
Ikar i mudretsy (Khitruk) 188
Ilay Moromets (Ptushko) 115
The Illusionist (Chomet) **6**, 7, **7**, 21, 392, **393**
ILM 274
Imagemovers Digital Studio 335
Imagi Studios 389
Imaginarium of Doctor Parnassus (Gilliam) 206
IMAX 203
Imokawa Muzak the Doorman (Shimokawa) 71
Imokawa Muzako genkan-ban (Shimokawa) 71
Imperial Russian Ballet 22
Impressario (Antilla) 32
In Golliwog Land (Thornton) 60
in-between 397
Incoherents 51
The Incredible Mr. Limpet (McKimson) 123
The Incredibles (Pixar) 8, 348, **348**
India 26, 31, 71, 289, 327
Indian Fantasy (Gross) 112
Industrial Film and Poster Service 144
Industrial Light and Magic (company) 292
Industrial Light and Magic (Leckey) 57
Ingagi (Shoedsack) 108
Insertsilence 57
The Inspector (DePatie-Freleng) 191
Inspirace (Zeman) 172
Inspiration (Zeman) 172
installation art 56
Instant Camera (Keen) 234
Instant History 190
Institut für Kulturforschung 90
"Intermission/Meet the Soundtrack" 132
internet 263, 311
Interno du un convento (Borowcyzk) 201
Iran 35, 366
Ireland 326
The Iron Giant (Bird) 123, 318, 348
Irresistible Attack (Keen) 234
Irwin, Stephen 375
Is It True (Iskander) 33
Is the Earth Round? (Pärn) 272
Ishinomori, Shotaro 197
Iskander, Noshi 33
Island (Khitruk) 188
Ising, Rudolf 122
Israel 235, 380
Istoriya ordnogo prestupleniya (Khitruk) 22, 24, 185, 188, **188**
It Came From Beneath the Sea (Harryhausen) 161
It Happened in the Stadium (Ptushko) 114
It Was Year Zero (Ekholm) 32
Italian Broadcasting Corporation 20
Italy 18, 20, 54, 70, 72, 84, 90, 153, 211, 230, 231, 378
Iturrusgarai, Adão 33
Ivanov-Vano, Ivan 22, 240
Ivor the Engine (Smallfilms) 210
Ivory Coast 33
Iwerks Disney Commercial Artists 76
Iwerks, Ub 14, 76, 77, 97, 98, 99, 122, 148, 182

J
Jabberwocky (Gilliam) 206
Jabberwocky (Svankmajer) 253
Jackson, Dianne 21, 250
Jackson, Frankie 105
Jackson, Peter 32, 219, 334, 388
James and the Giant Peach (Selick) 290, 307
Jankowski, Leszek 268
Japan 13, 26, 30, 71, 93, 113, 144, 176, 197, 200, 203, 208, 212, 221, 224, 240, 245, 257, 273, 278, 280, 289, 305, 306, 308, 311, 317, 322, 332, 333, 336, 352, 357, 361, 378, 379
Japanese Rail 322
Jarry, Alfred 236
Jason and the Argonauts (Harryhausen) 161
Jaws (Spielberg) 292
The Jazz Singer 81, 97
Jean, Al 296
Jenkins, Charles 205
Jensen, Vicky 328–329
Jessica Rabbit 142
The Jetsons (Hanna & Barbera) 170
jibjab.com 311
Jiri Trnka Studios 222
Jo Beom-jin 26, 362
Jobs, Steve 264
Joe Glow, the Firefly (Jones) 122
Johannesburg, 2nd Greatest City After Paris (Kentridge) 33
John Doormat 193
John, Elton 294
Johnny Bravo (Partible) 292
Johnson, Mike 372
Johnson, Stephen R. 270
Johnson, Tim 314–315
Johnston, Ollie 14, 232
JoJo in the Stars (Craste/Studio AKA) 351, **351**
"Jolly Holiday" 192
The Jolly Roger (Baker) 277
Jones, Chuck 14, 121, 122, 123, 141, 152, 160, 170, 187, 193, 216, 221, 359
Jones, James Earl 289
Jones, Quincy 213
Jones, Spike 143
Jones, Terry 206
Jonze, Spike 255
The Journal of the Plague Year (Defoe) 322
Journey by Comet (Zeman) 172
Journey into History (Zeman) 172
Journey to the West (traditional) 28, 137, 194
Joyce, James 110
Judge, Mike 307
Jukebox (Wrake) 57, 357
Jules et Jim 112
Julian, Paul 152, 156, 157
Julius, Harry 32
The Jungle Book (Disney) 6, 14, 78, 198, **198**
Junior Senior 320
Jurassic Park (Spielberg) 255, 292, **292**
Juster, Norton 193, 216
Justice League (DCAU) 30, 123, 288
Justice Runners (Tomioka) 322

K
Kábrt, Joseph 222
Kaeru no Eruta (Ohmura) 378
Kafka, Franz 228
Kahl, Milt 199, 232, 348
Kaitei Shonen Marin (Doga) 197
Kakurenbo: Hide and Seek (Yamatoworks) 357
Kalahari (Bene) 33
Kaleidoscope (Lye) 117
Kamler, Piotr 22, 224
Kammeny tsevetok (Ptushko) 115
Kang Jing Xiang (Whitney) 167
Kanno, Yoko 305
Kansas City Film Ad Company 76, 77
Kapten Grogg 65
Karanovich, Anatoly 359
karaoke 81
Karl Marx (Petty) 32
Karloff, Boris 151, 195, 200
Karma Sutra Rides Again (Godfrey) 220
Kas maakera on ümmargune? (Pärn) 272
Kato, Kunio 379
Katzenberg, Jeffrey 312, 313, 314
  see also DreamWorks
Kauffman, Norman 205
Kaufman, Millard 152
Kawaguchi, Toichiro 57, 255
Kawajiri, Yoshiaki 26, 273, 318
Kaze no tani no Naushika (Miyazaki) 26, 241, 257
Keane, Glen 232, 286
Keen, Jeff 55, 234, **234**
Keller, Lew 155
Kenny, Tom 319
Kentridge, William 33, 57, 306
Kenworthy, Richard 320
Kerouac, Jack 171
keyframes 397
Khitruk, Fyodor 22, 188, 196
Khrjanovsky, Andrei 22
Kibushi, Jean Michel 33
Kidô keisatsu patorebâ (Oshii) 306
Kimball, Ward 14
Kinemacolor 60
Kinepticon 45
kinetograph 41
kinetoscope 41
The King and the Mocking Bird (Grimault) 21, 242, **242**
King Biscuit Time 321
King Features 106, 204
King Kong (Jackson) 32, 334, 388
King Kong (O'Brien) 14, 86, 87, 102, 161
King Lavra (Zeman) 172
King of the Hill (Judge) 307
The King's Breakfast (Reiniger) 90
The King's Sandwich (Khrjanovsky) 196
Kinney, Jack 143
Kinoshita, Renzo and Sayoko 26, 221
Kipling, Rudyard 198
Kirikou and the Sorceress (Ocelot) 21, 316, **316**
Kirikou et la sorcière (Ocelot) 21, 316, **316**
Kitayama, Seitaro 26, 71
Kitson, Clare 18
The Kitty (Ngo) 197
Klasky Csupo 296
Kleines Arschloch (Trickompany) 308
Kleiser, Jeff 334
Knock Knock (Lantz) 127
Knott, Chris 274
Knowlton, Kenneth 212
Koch, Carl 88, 90, 91
Kôkaku kidôtai (Oshii) 26, 28, 306
Koko the Clown (Fleischer) 66
Kokoa 2 (Alassane) 33
Kolmnurk (Pärn) 272
Komposition in Blau (Fischinger) 21, 114
Kon, Satoshi 26, 30, 278, 305, 317, 361
Konyok-gorbunok (Ivanov-Vano) 22, 150, **150**
Korea 26, 30
Korolevskiy buterbrod (Khrjanovsky) 196
Korty, John 254
Kouchi, Junichi 26, 71
Kovacs, Bill 255
Kovalyov, Igor 272
Kove, Torill 32
Krabat: The Sorcerer's Apprentice (Zeman) 172
Kraftwerk 238
Král Lávra (Zeman) 172
Krazy Kat 70, 193
Kricfalusi, John 271, 288, 292, 311
Kristl, Vladimir 174
Kroyer, Bill 32
Krzhanovsky, Andrey 188
Kubrick, Stanley 371
Kuca Br. 42 (Stalter) 211
Kucia, Jerzy 22, 325
Kujira (Ofuji) 26, 93
Kumo to churippu (Masaoka) 26, 144
Kung Fu Panda (DreamWorks) 313, 369
Kurenai no buta (Miyazaki) 311
Kurtzman, Harvey 200

L
L'épouvantail (Grimault) 242
L'épouvantail (Starewicz) 59
L'escargot (Laloux) 223
L'éventail animé (Cohl) 53
L'homme qui plantait des arbres (Back) 17, 243
L'homme sans ombre (Schwizgebel) 351, **351**
L'idée (Bartosch) 104, **104**
L'illusioniste (Chomet) **6**, 7, **7**, 21, 392, **393**
L'orphelin de perdide (Wul) 223
La bergère et le ramoneur (Grimault) 242
La caza del puma (Cristiani) 33
La fête de l'arbre (Aram) 33
La flûte à six schtroumpfs (Peyo) 229, **229**
La flute magique (Grimault) 242
La Frenais, Ian 355
La guerra e il sogno di de Momi (Chomón & Pastrone) 70
La jetée (Marker) 201
La jeune fille et les noages (Schwizgebel) 351
La joie de vivre (Gross & Hoppin) 112, **113**
La linea (Cavandoli) 153, 211, 390
La manége enchanté (Danot) 216
La Marseillaise (Renoir) 90
La mort du Gandji (Alassane) 33
La planète sauvage (Laloux) 21, **222**, 222–223
La pobre viejecita (Laverde) 33
La prensa seria (de Armas) 33
La rosa di Baghdad (Domenighini) 21, 153, **153**
La vielle dame et les pigeons (Chomet) 7
Labyrinth (Rintaro) 273
The Ladd Company 254
The Ladder (Dunning) 205
Ladouceur, Jean Paul 159
Lady and the Tramp (Disney) 78, 164, **164**, 384
Lagodna (Dumala) 325
Laguionie, Jean-François 257
Laika studio 387
Laloux, Réne 18, 222
Lambchop 320
The Land Before Time (Bluth) 261
Landreth, Chris 14, 17, 55, 350
Lang, Andrew 88
Lang, Fritz 90, 336
Langlois, Daniel 255
Lanterna Magika Puppet Theatre 253
Lantz, Walter 61, 122, 127, 142
Lapis (Whitney) **166**, 167
Larkin, Ryan 14, 17, 55, 209, 350
Larkins Studios 141, 149

Larkins, Bill 18, 149
see also Larkins Studios
Larson, Eric 14
Lasseby, Stig 32
Lasseter, John 14, 16, 17, 79, 241, 255, 264, 298, 314, 338, 348, 369, 378, 384
see also Disney; Pixar
The Last Trick (Svankmajer) 253
Lateste, Eddie 229
Latham, William 57, 255
Latin America 33
Lauenstein, Christoph and Wolfgang 300
Laugh-O-gram Films 76, 77
Laugh-O-grams (Disney) 76, **76**, 77
Laurel and Hardy 196, 374
Laverde, Fernando 33
Law, Phyllida 216
Lawnmower Man 334
The Lazy Sparrow (Djubran) 33
Le chien mélomane (Grimault) 242
Le concert de M. et Mme. Kabal (Borowcyzk) 201
Le déjeuner sur l'herbe (Manet) 272
Le diamant (Grimault) 242
Le maison en petits cubes (Kato) 379, **379**
Le moine et le poisson (Dudok de Wit) 324
Le pas (Kamler) 224
Le roi et l'oiseau (Grimault) 21, 242, **242**
Le roman de renard (Starewicz) 59, 102, **102**
Le secret des libellules (Chomet) 7
Le tour du monde en 80 jours (Gross & Hoppin) 112
Le village enchanté (Raciot)17
Le voyage dans la lune (Méliès) 21, 42, **43**
Leaf, Caroline 55, 228
Lear, Edward 363
Lebende Buddhas (Wegener) 80
Leckey, Mark 57
Lee Sung-gang 26, 341
Lee, Peggy 164
Leech, John 221
The Legend of the Sky Kingdom (Cunningham & Hawkins) 33
Legend of the White Snake (Yabushita) 28, 176, **176**
Léger, Fernand 21, 54, 95, 223
Leisure (Petty) 32
Lekce Faust (Svankmajer) 253
Lenica, Jan 201
Lenin, Vladimir Ilyich 23
Leon Schlesinger Productions 14, 194
Leonardo's Diary (Svankmajer) 253
Leonarduv denik (Svankmajer) 253
Leponiemi, Kari 32
Lepore, Kirsten 391
LeRoy, Jean Aimé 41
Les allumettes animées (Cohl) 53, 58, 71, 72
Les astronautes (Borowcyzk) 201
Les dents du singe (Laloux) 222
Les jeux des anges (Borowcyzk) 201
Les maîtres du temps (Laloux) 223
Les passagers de la grande ourse (Grimault) 242
Les temps mort (Laloux) 223
Les triplettes de Belleville (Chomet) 7, **21**, **344**, 344, 392
Lev i byk (Khitruk) 188
Levitow, Abe 186, 216, 221
library trains 23
Lichtspiel Opus 1–4 (Ruttman) 80, 84
The Life Aquatic with Steve Zissou (Anderson) 387
Life in Hell (Groening) 284
Life of Brian 206
Like a Rolling Stone (Gondry) 318, 331
Lillquist, Katarina 32
Lilo & Stitch (Disney) 313, 339, **339**, 390
Lima, Kevin 364
limited animation 15, 397
Lincoln, William F. 35
The Line (Cavandoli) 153, 211, 390
Link, Jon 358
Linklater, Richard 330
Lion and Bull (Khitruk) 188
The Lion King (Disney) 271, 294, **294**, 313
Liquid Television 330
Lisberger, Steven 248
Little Asshole (Trickompany) 308
The Little Doctor (Smith) 46
The Little Fox (Dargay) 243, 243
Little Hedgehog in the Fog (Norstein) 24, 240, 331
The Little Mermaid (Disney) 14, 79, 271, 274, 282, **282**, 286, 384
Little Nemo in Slumberland (McCay) 63, 64
Little Otik (Svankmajer) 253, **253**
Little Piggy (Cornwell) 347
The Littlest Robo (Kenworthy) 320
Living Buddhas (Wegener) 80
Lloyd, Harold 374
lo-fi animation 184, 201, 208, 220, 398
Logorama (H5) 21, 389, **389**
Loncaric, Zvonimir 175
London Film Society 116
Looney Tunes 122, 123, 288
Looo (Bozzetto) 231
The Lord of the Rings (Bakshi) 219
The Lord of the Rings (Jackson) 32, 123, 334, 335, 388
Lord, Peter 303
Los cuatro secretes (Feldman) 33
Los sueños de Tay-Pi (Macián) 196
Los tres reyes magos (Ruiz) 33
Lost in Space (Henson) 334
The Lost Thing (Tan & Ruhemann) 32
The Lost World (Hoyt & O'Brien) 86, **86**, 87, 114, 161
Lost World (Tezuka) 336
Lounsbery, John 14, 232
Lourie, Eugène 160
Love on the Wing (McLaren) 124, 125, **125**
Love Rewarded (Borowcyzk) 201
Lucanus Cervus (Starewicz) 58
Lucas, George 254, 264, 331
Lucasfilm Computer Graphics Project 264
"Lucy in the Sky with Diamonds" 205
Lumber Jack-Rabbit 122
Lumière brothers 35, 38, 42, 45
Luncheon on the Grass (Manet) 272
Luxo Jr. (Pixar) 264, **265**, 323
Lye, Len 18, 54, 117, 357
Lynch, David 351, 371

M
Macaco Feio Macaco Bonito 33
Mach Go Go Go (Sasagawa) 203
machinima 398
Macián, Francisco 196
Mad Monster Party (Bass) 200, 290
Madagascar (DreamWorks) 313, 353, **353**
Made in Japan (Kinoshita) 26
Madeline (Cannon) 156
Madhouse 317, 318, 336
Madsen, Peter 32
Maeda, Mahiro 318
Mafish Fayda (Frenkel) 33
MAG 248
Magalhães, Marcos 33
MAGI 255, 338
The Magic Fluke (UPA) 152
The Magic Flute (Grimault) 242
The Magic Flute (Mozart) 90
Magic Roundabout (BolexBrothers/Pathé) 216
The Magic Roundabout (Danot) 216
The Magic Voyage of Sinbad (Ptushko) 115
Magical Girls (genre) 26, 30
The Magician of Dreams (Macián) 196
Magnetic Movie (Semiconductor) **56**, 366, **366**
The Magnetic Rose (Morimoto) 305
Magoo's Puddle Jumper (UPA) 152
The Maiden and the Soldier (Lillquist) 32
Maiellaro, Mat 330
Mainframe 17, 261
Mainwood, Roger 239
Mak dau goo si (Yuen) 337
Mak, Alice 337
Make Me Psychic (Cruikshank) 225
Makovec, Milos 151
Maldonado, Victor 367
Mali 33
Maltese, Mike 152
Man in the Frame (Khitruk) 188, 196
Man Ray 82, 171, 223
The Man Who Planted Trees (Back) 17, 243
The Man with the Beautiful Eyes (Hodgson) **19**, 323, **323**
A Man With His Dog Out For Air (Breer) 171
The Man with the Golden Arm (Bass) 167
The Man Without a Shadow (Schwizgebel) 351, **351**
Manet, Édouard 272
manga 28, 176, 190, 197, 212, 278, 306, 336, 361, 389
Manga Entertainment 306
Many a Pickle (McLaren) 125
Marchand, Thierry 368
Marco Polo Junior vs the Red Dragon (Porter) 32
Marcussen, Lejf 32
Marey, Etienne-Jules 41, 334
Mari iyagi (Lee) 341
Marine Boy (Doga) 197
Marins, Alvaro 33
Marker, Chris 201
Marmier, Quentin 368
Martial Arts Super Heroes (genre) 26, 30
Marusic, Josko 175
Mary Poppins (Disney) 78, 99, 148, 192, **192**, 274, 335, 364
Masaoka, Kenzo 27, 144
The Mascot (Starewicz) 59, **59**
Maska Crvene Smrti (Zagreb) 175, 211, **211**
Mason, James 157
The Masque of the Red Death (Zagreb) 175, 211, **211**
Massachusetts Institute of Technology 158, 330, 334
Matches: An Appeal (Cooper) 45, 46
Matchsticks Fun (Phalke) 26, 71
The Matrix (Wachowski) 36, 123, 318
Mattotti, Lorenzo 376
Maxi Cat (Zagreb) 202
Maya (software) 17, 255
Mbulu's Bride (Puren) 33
McCarthy, Joseph 152
McCay, Winsor 14, 53, 60, 62, 63–64, 65, 73, 74, 95, 96
see also Winsor McCay Award
McClaren, Gus 32
McCracken, Craig 292
McCulloch, Kyle 311
McFarlane, Seth 319
McGough, Roger 204
McGrath, Tom 353
McGuire, Richard 376
McKimson, Robert 121, 123
McLaren, Norman 14, 17, 54, 55, 83, 117, 124, 125, 158, 159, 205, 231
McManus, George 53
McNally, Sean 358
Mecha (genre) 26, 28
The Mechanical Ballet (Léger) 21, 82–83, **83**, 84, 92
Meet the Robinsons (Disney) 369
Mekas, Jonas 180
Melbourne-Cooper, Arthur 45, 46, 60, 95
Melchior, Siri 32, 340
Melendez, Bill 194, 195, 226
Méliès, Georges 19, 21, 42, 45, 90
Memories (Otomo, Okamura & Morimoto) 278, 305
Mendelson, Lee 194
Menken, Marie 55
Meow (Magalhães) 33
Mercer, Jack 106
merchandise 14, 68, 74, 85, 353, 358
Merrie Melodies 122, 123
The Merry Wives of Windsor (Nicolai) 114
Messmer, Otto 74, 95
Mest Kinematograficheskogo Operatora (Starewicz) **25**, 58
Metal Hurlant 244
The Metamorphosis of Mr Samsa (Leaf) 228
Metropolis (Rintaro) 26, 278, 336, **336**
Mewsette 187
Mexico 33
Meyer, Uli 18
MGM 14, 114, 122, 127, 141, 142, 161, 170, 193, 216, 244
Mickey Mouse 8, 11, 77, 97, 130
see also Steamboat Willie (Disney)
Middleton, Inge Lisa 32
A Midsummer Night's Dream (Shakespeare) 151
The Mighty Boosh 321
Mighty Joe Young (O'Brien) 87, 161
Mighty Mouse 140, 219
Millennium Actress (Kon) 30, 317, 361
Miller, Frank 136, 288, 331
Miller, George 32
Miller, Roberto 33
Milne, A. A. 196
Mimica, Vatroslav 174, 175
Min bestemor strøk kongens skjorter (Kove) 32
Mind Game (Yuasa) 352
Minkoff, Rob 271
Minnie the Moocher (Fleischer) 105
Minoff, Lee 204
Mister Magoo 179, 186, 187
Mister Magoo's Christmas Carol (Levitow) 186
Mistrorigo, Kiko 33
Miyamoto, Shigeru 245, 308
Miyazaki, Hayao 26, 176, 224, 208, 240, 241, 257, 280, 303, 311, 332, 344, 378
see also Studio Ghibli
model sheet 398
Modern Toss (Bunnage & Link) 358, **358**
modernist animation 398
Moebius 63, 244
Mohan, Ram 26, 31, 289
Mohib, Ali 33
Moidodyr (Ivanov-Vano) 150
Mokhberi, Emud 368
MOM Productions 200
Momotaro no umiwashi (Seo) 28
Momotaro vs Mickey Mouse 113
Momotaro's Sea Eagles (Seo) 28
Monahan, Dave 216
"Money For Nothing" (Barron) 261
Monfrey, Dominique 342
The Monk and the Fish (Dudok de Wit) 324
The Monkey Island (Masaoka) 144
The Monkey Watchmaker (Cristiani) 72
The Monkey's Teeth (Laloux) 222
Monkeybone (Selick) 387
Mononoke-hime (Miyazaki) 26, 30, 241, 311, 332
Monster House (Zemeckis & Spielberg) 335
Monsters vs Aliens (DreamWorks) 313
Monsters, Inc. (Pixar) 328–329, **329**
Montgomery, Tyron 300
Monty Python 371, 374
Monty Python and the Holy Grail (Gilliam & Jones) 206
Monty Python's Flying Circus 184, 206, **207**, 309
Moonbird (Hubley) 14, 178, **179**, 213, 228
Moongirl (Selick) 387
Moore, Henry 117
Morecambe and Wise 374
Moreno, Arturo 146
Morgenthaler, Anders 32, 361
Mori, Masahiro 334
Morimoto, Koji 305, 318
Morley, Robert 193
Mosfilm 114
Môsô dairinin (Kon) 317, 361
Mother Goose Stories (Harryhausen) 161
Mother Pin A Rose On Me (Fleischer) 81
Mothlight (Brakhage) 189, **189**
motion capture 66, 333, 334–335, 388, 398
motion graphics 57

动画资源库

Motion Graphics (company) 225
Motion Painting No.1 (Fischinger) 114
Mountain Music (Vinton & Gardiner) 258
Moura, Marcelo Fernandes de 33
The Mouse of Tomorrow (Terry) 140
Moznosti dialogu (Svankmajer) 22, 252, 253
Mr and Mrs Kabal's Theater (Borowcyzk) 201
Mr Wong (Brady & McCulloch) 311
Mr. Bug Goes To Town (Fleischer) 69
Mrs. Frisby and the Rats of NIMH (Bluth) 246
MTV 209, 261, 270, 307, 317, 330
Mulan (Disney) 313
Müller, Max 180
Mulloy, Phil 18
multiplane camera 89, 118, 398
Mummy, Daddy, Bobby and Debby (Middleton) 32
Munro (Deitch) 193
Munro, Grant 159
The Muppets 334
Murakami, Jimmy 266
Murakami, Takashi 361
Murnau, F. W.
Murphy, Dudley 82
Mushi Productions 28
The Music Loving Dog (Grimault) 242
Musical Paintbox (Gaumont) 150
The Musical Pig (Zagreb) 202
Musikalno prase (Zagreb) 202
Musker, John 286, 384
Mussorgsky, Modest 109, 132
Muto: An Ambiguous Animation Painted on Public Walls (Blu) 378
Muybridge, Eadweard 36, 41, 318, 334
My Beautiful Girl, Mari (Lee) 341
My Grandmother Ironed the King's Shirts (Kove) 32
My Life as McDull (Yuen) 337
My Neighbor Totoro (Miyazaki) 26, 280
My Old Kentucky Home (Fleischer) 81
Myers, Mike 329

N
Na komete (Zeman) 172
Nagrodzone uczucia (Borowcyzk) 201
Nakashima, Ypê 33
Namakura-gatana (Kouchi) 26, 71, 92
Nansensu monogatari dai ippen: Sarugashima (Masaoka) 144
När livet går sin vej (Fjeldmark) 32
Nash, Clarence 111
National Film Board of Canada
    see NFB
National Film Theatre 158
Nato 366
Nattergalen (Vestergaard) 32
Natwick, Grim 14, 61, 99
Nausicaä of the Valley of the Wind (Miyazaki) 26, 257, 241
Nazarov, Eduard 188
Nazis 54, 90, 102, 114, 122, 124, 140, 143
Neco z Alenky (Svankmajer) 22, 252, **252**, 253
Negrinho do pastoreiro (Oliveira) 33
Neighbours (McLaren) 14, 17, 125, 159, **159**, 301
Nelimarkka, Riita 32
Nelvana 17, 244
Nemeth, Ted 110
Neo Tokyo (Kawajiri, Otomo & Rintaro) 273
Nestasni Robot (Zagreb) 174
Netherlands, the 20, 140, 300, 324
Neugebauer, Walter and Norbert 159
Neurasthenia (Ginna) 54
Never like the First Time! (Odell) 32
The New Adventures of Mighty Mouse (Bakshi) 140, 271, 288
The New Adventures of Pinocchio (MOM) 200
New American Cinema 15
New Era Films 85
The New Gulliver (Ptushko) 22, 24, 114–115, **115**
New Zealand 32, 116, 117, 388
Newhart, Bob 233
Newland, Marv 208, 225
Newman, Frank 76
Newton, Teddy 390
Next (Purves) 289
Next World (Tezuka) 336
Nezha nao hai (Xu) 26
NFB 5, 17, 55, 57, 91, 109, 125, 159, 202, 205, 209, 255, 300, 351, 371
Ngo Manh Lan 26, 197
NHK-NEC 74
Nicholson, Ben 117
Nickelodeon 288, 319
Nicolai, Otto 114
Nielsen, Christopher 32, 360
Nielsen, Kay 282
Nigeria 33
Night (Disney) 99
The Night Before Christmas (Brumberg) 150
The Night Before Christmas (Starewicz) 58
Night on Bald Mountain (Alexeieff & Parker) 21, 109
"The Night on Bald Mountain" (Mussorgsky) 132
A Night in a Harem (Reiniger) 90
The Nightingale (Vestergaard) 32
Nightmare (Bartosch) 104
The Nightmare Before Christmas (Burton & Selick) 14, 290, **291**, 307, 313
Nihon Doga Eiga-sha 28
nine old men (Disney) 6, 14
Nintendo 245, 308
Nippon Seizou (Kinoshita) 26
Nishi, Robin 352
Noch pered Rozhdestvom (Brumberg) 150
Nocturna (Garcia & Maldonado) 367, **367**
Noggin the Nog (Smallfilms) 210
Nolan, Bill 14, 65
Norstein, Yuri 22, 188, 240, 331
North America 13, 14–17
North by Northwest (Hitchcock) 167
Norway 32, 226, 359, 360
The Nose (Alexeieff & Parker) 109
Nosferatu (Murnau) 119, 351
Nouvelle Vague 112
Novvy Gulliver (Ptushko) 22, 24, 114–115, **115**
Now Is the Time (McLaren) 158
Ntabundi, Benjamin 33
Nudnik (Deitch) 193
Nuestro pequeño paraiso (Tournier) 33
"The Nutcracker Suite" (Tchaikovsky) 132
Nyberg, Yrjo 32

O
O Kaiser (Marins) 33
O.V.A.s 26
O'Brien, Robert C. 246
O'Brien, Willis 14, 86, 87, 108, 114, 161
O'Neil, Fred 32
Oberhausen Manifesto 20
Ocean (Kawaguchi) 57, 255
Ocelot, Michel 20, 316
Odell, Jonas 32
Ofuji, Nodoru 26, 93
Oh, Mabel (Fleischer) 81
Ohmura, Yuriko 378
Okamura, Tensai 305
Okawa, Hiroshi 28
Oktapodi 368, **368**
The Old Lady and the Pigeons (Chomet) 7
The Old Man and the Sea (Petrov) 320, **320**
Old Man Z (Otomo) 278
The Old Mill (Disney) 78, 188
Oliva, Juan 33
Oliveira, João de 33
Oms en série (Wul) 223
Once Upon a Time (Borowcyzk) 201
One and Five (Iskander) 33
One Hundred and One Dalmatians (Disney) 6, 14, 78, **182**, 182–183, **183**
online animation 311
The Oompahs (Cannon) 156
Order to Stop Construction (Otomo) 273
Orfeo (Leaf) 228
Organic Art (software) 255
Original Video Animation
    see OVA
Oriolo, Don and Joe 74
The Ornament of the Lovestruck Heart (Reiniger) 90
The Orphan of Perdide (Wul) 223
Orwell, George 162
Osborne, Mark 369
Oscars
    see Academy Awards
Osen (Khrjanovsky) 196
Oshidar, Cyrus 26
Oshii, Mamoru 26, 28, 306
Osmosis Jones (Warner Bros.) 123
Ossei, John K. 33
Ostrov (Khitruk) 188
Oswald the Lucky Rabbit (Disney) 77
otaku 26, 28, 398
Otesánek (Svankmajer) 253, **253**
Otomo, Katsuhiro 26, 28, 30, 273, 278, 305, 317, 336, 352
Oui Oui 331
Out of an old man's head (Åhlin) 32
Out of the Inkwell (Fleischer) 66, **67**, 68, 137
Out of the Inkwell Films 68
outsider art 276, 323
Ouweleen, Michael 330
OVA 398
Owen, Will and Harry 32
The Owl Who Married a Goose (Leaf) 228

P
Pacific Data Images
    see PDI
package movies 148
Padrón, Juan 33
Page, Geraldine 233
Pagot, Nino, 21, 153, 211
paint and trace 398
paint-on-glass animation 398
Pal, George 20, 22, 147, 140, 161, 171, 290
Pal-doll system 140
Palin, Michael 206
Palomares, Luis 33
Pannonia 24, 228, 243
Panspermia (Sims) 255
Panushka, Christine 311
Papageno (Reiniger) 90
Paprika (Kon) 26, 361
Paramount 68, 69, 74, 114, 115, 126, 136, 140, 219, 296
Paranoia Agent (Kon) 317, 361
Parappa the Rapper 9
Paris, je t'aime (various) 7
Paris, John Ayrton 35
Park, Nick 18, 302–303
    see also Aardman Animations
Parker, Claire 109, 125
Parker, Kayla 57
Parker, Trey 206, 309, 311
Parmelee, Ted 155
Pärn, Priit 22, 24, 272, 311
Parronaud, Vincent 21, 366
Partible, Van 292
Particle Dreams (Sims) 255
particle systems, simulations, dynamics 399
The Passengers of the Great Bear (Grimault) 242
Passion Pictures 317, 321, 340
"The Pastoral Symphony" (Beethoven) 132
Pastrone, Giovanni 70
Pathé 53, 216
Patlabor (Oshii) 306
Patterson, Michael 261
Paul, Robert W. 45, 46
Pavlinic, Zlatko 175
Payut Ngaokrachang 26
PDI 313, 314, 334
Peanuts (Shultz) 194
Pearl, Harold 134
Peberdy, Harold 17
Peck, Everett 296
Peer Gynt (Grieg) 110
peg bar 65, 399
Pegg, Simon 360
Peixonauta (Mistrorigo & Catunda) 33
Pelle Svanslös (Lasseby) 32
Peludópolis (Cristiani) 33, 72
Pemartin, Julian 146
pencil test 399
Pepe le Pew 141
Peppa Pig (Astley Baker Davies) 277, 356, **356**
Perfect Blue (Kon) 317, 361
performance capture
    see motion capture
performance art 57
The Periwig Maker (Schäffler) 322, **322**
Persepolis (Parronaud & Satrapi) 21, 366–367, **367**, 376
Peter and the Wolf (Templeton) 359, **359**
Peter No Tail (Lasseby) 32
Peter Pan (Disney) 154–155
Peti (Stalter) 211
Petrov, Aleksandr 22, 320
Petrov, Dmitri 320
Petty, Bruce 32
Peur(s) du noir (various) 376, **376**
Peyo 229
Phalke, Dhundiraj Govind 31, 71, **71**
The Phantom Tollbooth (Jones & Levitow) 141, 216
phenakistiscope 35
Phillip, Prince, Duke of Edinburgh 177
Philippines 26
Phonofilm 81
photomontage 352
photorealism 9
Pica-don (Kinoshita) 221
Piconzé (Nakashima) 33
Pictures at an Exhibition (Alexeieff & Parker) 109
The Pied Piper of Hamelin (Wegener) 90
The Pier (Marker) 201
The Pinchville Grand Prix (Caprino) 32, 226, **227**
Pindal, Kaj 32
"Pink Elephants on Parade" 135
Pink Floyd The Wall (Scarfe) 251
The Pink Panther (DePatie-Freleng) 191, **191**
The Pink Panther Strikes Again 293
The Pink Phink (DePatie-Freleng) 191
Pinocchio (Disney) 8, 14, 78, 126, 128, **129**, 179, 332, 352, 389
Pinocchio (Domenghini) 153
Pinscreen (McLaren) 125
pinscreen 399
The Pioneer (Eglisson) 32
Pirates of the Caribbean 10
Pixar 8, 10, 16, 17, 79, 238, 255, 264, 271, 286, 298, 302, 314–315, 323, 369, 371, 384, 390
Pixeljunk Eden (Q-Games) 378
pixels 399
Pixillation (Schwartz) 212
pixillation 17, 53, 125, 212, 270, 301, 331, 399
The Plague Dogs (Rosen) 348
Planeta Terra (Magalhães, D'Ellia & Del Carlo) 33
The Plank 374
Plastimania (O'Neill) 32
Plateau, Joseph 35
The Playful Robot (Zagreb) 174
Playstation 378
Plus Electrification (Aksenchuk) 23
Pluto (dog) 77
Plympton, Bill 310, 311, 371
Plyus elektrifikatsiya (Aksenchuk) 23
Pocahontas (Disney) 294
Pochta (Tsekhanovsky) 22, 98
Poe, Edgar Allen 157, 211

Pohádky tisíce a jedné noci (Zeman) 172
Point Rationing of Foods (UPA) 144
Pokémon 8, 30
Poland 201, 224, 235, 268, 325, 359
The Polar Express (Zemeckis) 334
Pollux et le chat bleu (Danot) 216, **217**
polygons 399
Pomeroy, John 246
Ponchielli, Amilcare 132
Pong (game) 248
Ponyo (Miyazaki) 26, 378
Popeye 8, 68, 74, 100, 106, **107**, 108, 115, 126
Popeye the Sailor (Fleischer) 106
Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor (Fleischer) 115
Porco Rosso (Miyazaki) 311
Porky in Wackyland (Clampett) 121, 122
Porky Pig 121, 122, 141
Porky's Duck Hunt (Avery) 121
Porky's Hare Hunt (Hardaway) 121
Porter, Eric 32, 235
Portugal 304
Poslední trik pana Schwarcewalldea (Svankmajer) 253
Pospisilova, Vlasta 252
Post Office (Tsekhanovsky) 22, 98
Postgate, Oliver 210, 321
Potterton, Gerald 244
Pound, Ezra 82
The Powerpuff Girls (McCracken) 292, 331
Powers Cinephone 97
Powers of Ten (Eames) 203
Powers, Pat 97
Powers' Celebrity Productions 99
praxinoscope 35, 38, **39**, 41
Prekrasnaya Lyukanida (Starewicz) 22, 58
Preminger, Otto 167
Prévert, Jaques 242
Prima, Louis 198
Primrose Productions 90
Prince Loseno (Kibushi) 33
Prince of Egypt (Wells, Chapman & Hickner) 312, **312**
Prince of the Sun: The Adventure of Horus (Takahata) 208
Princess (Morgenthaler) 32, 361
The Princess and the Frog (Disney) 14, 79, 384, **385**
Princess Iron Fan (Wan) 26, 28, 137, 194
Princess Mononoke (Miyazaki) 26, 30, 241, 311, 332
Private Snafu (Warner Bros.) 195
Production Code
    see Hays Code
Professor Balthazar (Zagreb) 22, **23**, 175, 202, **202**
Prokofiev, Sergei 359
Prometheus Garden (Bickford) 276, **277**
propaganda 15, 18, 20, 24, 27, 53, 61, 73, 85, 113, 114, 142, 144, 146, 147
psychedelia 55, 184, 204, 216, 230
Psycho (Hitchcock) 167
Ptushko, Aleksandr 22, 24
Publick, Jackson 330
Pulp Fiction (Tarantino) 297
punk 56
puppet animation 20, 399
The Puppet Looks for Lodging (Cohl) 53
Puppetoons 140, 161, 290
puppetry 252, 253
Purdom, Richard 18
Puren, Justine 33
Purves, Barry 289
Puss Gets the Boot (Hanna & Barbera) 127
Puss in Boots (Disney) 76, 77

Q
Q-Games 378
Quasi at the Quackadero (Cruikshank) 225
Quasi's Cabaret Trailer (Cruikshank) 225
Queer Duck (Reiss) 311
Quest (Montgomery & Stellmach) 300
Question (Iskander) 33
Quinn, Joanna 18, 270
Quinterno, Dante 33

R
Raamat, Rein 272
Rabbit (Wrake) 357, **357**
Raciot, Marcel and Réal 17
Radiohead 320
Raggi, Tulio 33
Ragtime Bear (UPA) 152
The Rake's Progress (Hogarth) 375
Ramayana: The Legend of Prince Rama (Mohan & Sako) 31, 289
Rango (Shoedsack) 108
Ranitovic, Branko 175, 211
Rank, J. Arthur 150
Ransen, Mort 209
Rapf, Maurice 148
Rasmussen, Trygve 32
Ratatouille (Pixar) 348, 372
Rathergood.com 311
A Rather Good Intention (Brasch) 32
Raymond, Dalton 148
Real Robots (genre) 26
Reason and Emotion (Disney) 143
Rebay, Hilla 114
Reboot (Mainframe) 17, 261
Red Hot Riding Hood (Avery) 14, 142
Redgrave, Michael 221
Reed, Lou 244
Reid, Alistair 117
Reinhardt, Max 90
Reiniger, Lotte 18, 20, 21, 88, 90–91, 95, 99, 104, 316
Reiss, Mike 296, 311
Reitherman, Wolfgang 14, 214, 232
Rejected (Hertzfeldt) **370**, 371
The Reluctant Dragon (Disney) 155
Rembrandt Films 151, 193
Ren and Stimpy (Kricfalusi) 271, 288, 292, 311
Renaissance (Borowcyzk) 201, 334, **335**, 376
rendering 399
Renert the Fox 102
Renoir, Jean 88, 90, 104
The Rescuers (Disney) 79, 232–233, **233**
Reynauld, Charles-Emile 19, 35, 38, 41, 45, 95
Rhythm in Light (Bute) 110
Rhythm on the Reservation (Fleischer) 100
Rhythmus 21, 23, 25 (Richter) 92
Rice, Tim 294
Richard Purdum Productions 277
Richler, Mordecai 228
Richter, Erik 330
Richter, Hans 20, 54, 92, 95, 104, 223
Ring, Børge 32
Rinker, Al 215
Rintaro 26, 273, 336
Riou, Edward 167
Rip Van Winkle (Disney) 78
"The Rite of Spring" (Stravinksy) 132
Rivas, Mario 33
RKO Pictures 87
Road Runner 8, 122, 141, 152
Robert Abel and Associates 334
Robin Hood (Disney) 233
Robin Hoodlum (UPA) 152
Robinson, Heath 316
Robot Chicken (Green & Senreiche) 330
Robot Draftsman
    see Sketchpad
Rochemont, Louis de 162
Rock & Rule (Smith) 17, 244
Rock, Chris 353
Rock'n'Roll Dad (Bagge) 311
Rocket Robin Hood 17
Rocko's Modern Life (Hillenburg) 319
Rockstars 334
Rocky & Hudson (Guerra & Iturrusgarai) 33
Rocky and Bullwinkle 155
Rófusz, Ferenc 243
Roget, Peter 35
Rojin Z (Otomo) 278
Rolling Stones 318, 331
Román basou (Trnka) 151
Ronin (Miller) 331
Room Number (Iskander) 33
Roosevelt, Franklin D. 143, 144
Rooty Toot Toot (Hubley) 156
The Rose and the Ring (Reiniger) 91
The Rose of Baghdad (Domenighini) 21, 153, **153**
Rosen, Martin 18, 236, 348
Rosenthal, Tatia 32
Rossi, Gilberto 33
rostrum camera 399
rotoscope 9, 66
rotoscoping 66, 88, 177, 219, 223, 261, 330, 334, 399
Rotoshop 330
Rousseau, Henri 316
The Rover Boys 141
Rudolph the Red-Nosed Reindeer (MOM) 200
The Ruff & Reddy Show (Hanna & Barbera) 170
Rugrats (Kovalyov) 254, 272
Ruhemann, Andrew 32
Ruiz Velasco, Francisco 358
Ruiz, Fernando 33
Ruka (Trnka) 151
Rumba (Miller) 33
Running After Luck (Reiniger) 90
Running Man (Kawajiri) 273
Running Time (Ransen) 209
Rupan Sansei: Kariosutoro no shiro (Miyazaki) 240, 241, **241**, 257
Rush, Geoffrey 346
Russia 22, 56, 98, 102, 109, 114, 150, 188, 196, 270, 272, 320
Ruttman, Walter 20, 54, 80, 88, 95, 223
Ryan (Landreth) **16**, 17, 209, 350, **350**

S
S4C 270
Sabiston, Bob 330
Sachs, Peter 149, 184
Sadko (Ptushko) 115
Saibogu 009 (Doga) 197
Saibogu 009: Kaiju senso (Doga) 197
Sailor Moon 30
Sakaguchi, Hironobu 333
Sako, Yugo 31, 289
Salen, Karl 32
Salt kvernen (Sapegin) 32
The Salt Mill (Sapegin) 32
Salten, Felix 138
Saludos Amigos (Disney) 148
Samac (Zagreb) 22, 174, **174**
Samarkand 24
Samba le grand (Alassane) 33
Samoa 117
Samurai Jack (Tartakovsky) 331, 369
sand animation 399
Sand, or Peter and the Wolf (Leaf) 228
Sanders, Chris 313, 339, 390
Santayana, George 330
Sapegin, Pjotr 32
Saru kani kassen (Kitayama) 26, 27, 71
Sasagawa, Hiroshi 203
Satiemania (Zagreb) 175
Satrapi, Marjane 366
Saunders, George 198
Sauvalle, Pierre 33
Sawadogo, Cilia 33
Sazae-san (Fuji) 212
"Scales and Arpeggios" 215
The Scarecrow (Grimault) 242
The Scarecrow (Starewicz) 59
Scarfe, Gerald 251
Schaack, Michael 308
Schäffler, Steffen 322
Scherzo infernal (Borowcyzk) 201
Schlesinger, Leon 122, 141
    see also Leon Schlesinger Productions
Schoonmaker, Thelma 110
Schubert, Franz 132
Schulz, Bruno 268
Schwartz, Zack 144
Schwartz, Lillian 212
Schwimmer, David 353
Schwizgebel, Georges 18, 351
Scooby Doo (Hanna & Barbera) 170
Scorsese, Martin 110
Scott, Bill 155
Scott, Ridley 28
Screen Gems 69
Screenplay (Purves) 289, **289**
Searle, Ronald 226
The Secret Adventures of Tom Thumb (Borthwick) 301, **301**
The Secret of Dragonflies (Chomet) 7
The Secret of NIMH (Bluth) 216, 246, **246**, 261
Secret Squirrel 292
Seeck, Jaakko 32
Seel, Luiz 33
Segal, Erich 204
Segar, Elzie Crisler 106
Segou Janjo, la geste de Segou (Coulibaly) 33
Seinfeld 196
Seitseman Veljesta (Nelimarkka & Seeck) 32
Selick, Henry 16, 290, 307, 387
Selzer, Edward 122
Se-mar-for Studios 359
Semiconductor 57, 366
Sen 8
Sen noci svatojánské (Trnka) 151
Sen to Chihiro no kamikakushi (Miyazaki) 8, 26, 30, 241, 332
Sendak, Maurice 255
Sennen joyû (Kon) 30, 317, 361
Senreiche, Matthew 330
Seo, Mitsuyo 28
sequential photographs 36, 37
The Serious Press (de Armas) 33
Serkis, Andy 334
Serrazina, Pedro 304
Serry Volk end Krasnaya Shapochka (Bardin) 24
Sesame Street 225, 254
Seven and Five Society 117
Seven Year Itch (Bass) 167
Seversky, Alexander de 143
Sexy Robot (Robert Abel and Associates) 334
Shahn, Ben 323
Shaker, Ihab 33
Shakespeare, William 151, 205, 289
Shanghai Animation Studio 28
SHAR 188
Sharp, Margery 232–233
Shaun the Sheep (Aardman) 302
"She Never Felt Alone" 215
Shepherd, Chris 341
The Shepherdess and the Chimneysweep (Grimault) 242
Sherman brothers 192
Shi, Narayan 26, 327
Shimokawa, Hekoten 71
Shin Dong Hung 26, 203
Shin seki evangerion gekijô-ban (Anno) 305
Shirow, Masamune 306
Shiryayev, Aleksandr 22
Shoedsack, Ernest B. 108
Shorina, Nina 22, 270
Shouchiku Animation Production Department 144
Shoup, Richard 225, 238
Shrek (DreamWorks) 8, 14, 313, **328**, 328–329
Shrigley, David 201, 320, 341
Shultz, Charles 194
Shynola 18, 320
Sidney, George 170
Silence is Golden (Shepherd) 341
Silicon Graphics 255, 334
Silly Symphonies (Disney) 78, 98, 105, 111, 112, 130

Silverman, David 328
Sim, Alastair 221
The Simpsons (Groening) 30, 57, 170, 263, 271, 284, **284**, 296, 364
The Simpsons Movie (Silverman) 364
Sims, Karl 57, 255
Sin dejar rastros (Cristiani) 33, 72
Sinbad 31, 115, 161, 172, 334
Sinbad: Beyond the Veil of Mists (Mohan) 31, 334
Sinfonia Amazônica (Filho) 33
singles 399
Sink (Tomioka) 322
The Sinking of the Lusitania (McCay) 64, 73, **73**
Skazka skazok (Norstein) 22, 240
The Skeleton Dance (Disney) 98, **98**
Sketchpad (software) 158, 189, 238
Skladanowsky brothers 45
Slacker (Linklater) 330
slashing 65
Slaughterhouse Five 380
Sledgehammer (Johnson) 270, 301
Sleeping Beauty (Disney) 122, 177, 282
Sleeping Beauty (Reiniger) 90, **91**
Sleeping Beauty (Tchaikovsky) 177
Slipp Jimmy fri (Nielsen) 32, 360, **360**
Sluchay na stadione (Ptushko) 114
Smallfilms 210
Smith, Alan 374
Smith, Alvy Ray 238
Smith, Clive 244
Smith, Dodie 182
Smith, G. A. 46, 60
Smith, Harry 55, 180, 184, 225
Smurfs 20, 229
The Smurfs and the Magic Flute (Peyo) 229, **229**
Snack and Drink (Sabiston) 330
The Snails (Laloux) 223
Snegurochka (Ivanov-Vano) 150
Snezhnaya koroleva (Atamanov) 150
Snookums (Cohl) 53
The Snow Maiden (Ivanov-Vano) 150
The Snow Queen (Atamanov) 150
Snow White and the Seven Dwarfs (Disney) 8, **8**, 14, 69, 72, 78, 118–120, **119**, **120**, 126, 128, 137, 150, 179, 203, 214, 308, 334, 364
The Snowman (Jackson) 21, 205, 250, **250**, 266
Snow-White (Fleischer) 105
Snyder, William L. 193
Socialist Realism
    see Soviet Realism
Societe Hoppin 112
Softimage 17, 255
Song Car-Tunes (Fleischer) 68, 81
Song of Spring (Ginna) 54
Song of the Prairie (Trnka) 151
Song of the South (Disney) 99, 148, **148**, 364
"The Sorcerer's Apprentice" (Dukas) 132
sound 14, 68
Sousa, Mauricio de 33
South Africa 33, 57, 203, 306, 341, 363
South Korea 362
South Park (Stone & Parker) 8, 9, 206, 309, **309**, 311
Soviet Realism 150, 400
Soyuzmultfilm 23, 24, 98, 115, 150, 196, 240, 272
Space Jam (Warner Bros.) 123
Spain 20, 48, 70, 146, 196, 367
Spare Change (Larkin) 209, 350
Speed Racer (Sasagawa) 203
Speed Racer (Wachowski) 318
Speedy Gonzales 122
Spicy City (Bakshi) 219
The Spider and the Tulip (Masaoka) 26, 144
Spiderman (Bakshi) 219
Spielberg, Steven 271, 274, 292, 312, 313, 335
    see also DreamWorks
Spike and Mike 371
Spiklenci slasti (Svankmajer) 253
Spiridelli, Evan and Greg 311
Spirited Away (Miyazaki) 8, 26, 30, 241, 332
Spitting Image 297
The Spivs (Larkins) 8, 149
Spongebob Squarepants (Hillenburg) 8, 319
Spriggan (Otomo) 278
Sproxton, David 303
Square Studios 333
"St. James Infirmary Blues" (Calloway) 105
Stalling, Carl 98, 99, 122
Stalter, Pavao 175, 211
Stamato, João 33
Stanton, Andrew 314–315, 342
Stapp, Philip 149
Star Trek 171
Star Wars 56
Star Wars: Clone Wars (Tartakovsky) 331
Starewicz, Ladislaw 22, 58–59, 95, 102, 290
Stay Tuned 141
Steam (Gabriel) 334
Steamboat Willie (Disney) 8, 14, **15**, 77, 97, **97**, 118
Steamboy (Otomo) 26, 30, 278, 305, 352, **352**
Stehura, John 56
Stein, Chris 244
Steklyannaya garmonik (Khrjanovsky) 196
Stellmach, Thomas 300
Stenhouse, Robert 32
The Step (Kamler) 224
Stereoscope (Kentridge) 33
stereoscopic 3D 400
stereotypical process 68
Stevenhagen, Robert 372
Stevens, Art 232
Stevenson, John 369
Stiller, Ben 353
Stink Bomb (Okamura) 305
Stokes, Jack 205
Stokowski, Leopold 130
Stone Flower (Ptushko) 115
Stone, Matt 206, 309, 311
stop and start 46
stop frame 10, 19, 42, 45, 53, 58, 86, 87, 114, 115, 146, 161, 226, 253, 258, 276, 289, 290, 301, 303, 307, 322, 327, 346, 347, 354, 355, 386, 387, 391, 400
stop motion
    see stop frame
Stopping the Show (Fleischer) 100
Storm Studio 360
Storm-Peterson, Robert 32
The Story of a Dead Princess and a Brave Family (Ivanov-Vano) 150
The Story of a Mosquito (McCay) 64
Story of One Crime (Khitruk) 22, 24, 185, 188, **188**
The Story of the Bass Cello (Trnka) 151
The Story of the Cat and the Moon (Serrazina) 304, **304**
storyboard 400
Storyboard Studios 179
Storytime (Gilliam) 206
Stoten, David 297
strata cut 400
Stravinsky, Igor 132
The Street (Leaf) 228
Street Musique (Larkin) 209, 350
Street of Crocodiles (Brothers Quay) 268, **269**
Strojenie instrumentów (Kucia) 22, 325
Stuart Little (Disney) 271
Studdy, George 85, 95
The Studdy's War Studies (Studdy) 85
The Student of Prague (Wegener) 90
Studies 1–12 (Lang) 114
Studio 4°C 352, 361, 318
Studio AKA 351
Studio GDS 351
Studio Ghibli 10, 28, 208, 224, 241, 242, 257, 280, 311, 316, 332, 378, 390
Study of the Effects of Four Colours (Ginna) 54
The Suffragette Derby (Cooper) 46
Sugiyama, Suguru 197
Sullivan, Pat 61, 74, 95
The Sum of Them (Panushka) 311
Sunset Strip (Parker) 57
Sunstone (Emshwiller) 238
Super Mario 64 (Miyamoto) 308
Super Mario 8, 245
Super Robots (genre) 26
Superman (Fleischer) 14, 69, 74, 136, **136**, 143
Superman: The Animated Series (Warner Bros.) 136
SuperPaint 238
Surogat (Zagreb) 22, 175, 185, **185**
Surrealism 55, 92, 109, 117, 124, 253, 342, 370
Survage, Léopold 54
Sutcliffe, Rosemary 311
Sutherland, Ivan 158, 189, 238
Svankmajer, Eva 253
Svankmajer, Jan 22, 24, 55, 83, 252, 253, 268, 270, 357
Swaffield, Walter 17
Sweden 32, 65, 84
Swenson, Charles 254
Swift, Jonathan 126
Switzerland 84, 351
The Sword and the Dragon (Ptushko) 115
The Sword of Hanawa Hekonai (Kouchi) 93
Sylvester the Cat 122
Symphonie diagonale (Eggeling) 21, 84, **84**
Syrinx (Larkin) 209
Szasz, Eva 203

T
T for Teacher (Larkins) 149
Tableaux d'une exposition (Alexeieff & Parker) 109
tabletop 3D filming 126
Taborda, Diógenes 72
tachyscope 41
Taiyi No Oji: Horusu No Daiboken (Takahata) 208
Takahata, Isao 26, 208, 224, 241, 280, 332
Take Hart (Aardman) 303
Take on Me (Barron) 261
Takeuchi, Yoshikazu 317
The Tale of Despereaux (Stevenhagen & Fell) 355, 372, **372**
The Tale of How (Blackheart Gang) 33, 363, **363**
Tale of Tales (Norstein) 22, 240
The Tale of the Fox (Starewicz) 59, 102, **102**
A Tale of Two Toads 256
Talkartoons (Fleischer) 100
Tan, Shaun 32
Tanaka, Yoshitsugu 113
Tank Girl 317
Tanz der Farben (Fischinger) 124
Tapum! A History of Weapons (Bozzetto) 231
Tapum! La storia delle armi (Bozzetto) 231
Tarantino, Quentin 297, 389
Tartakovsky, Genndy 22, 292, 331, 369
Tarzan (Disney) 271
Tashlin, Frank 122
Tati, Jacques 344, 392
Taylor, Chris 256
Taylor, Deems 130
Taylor, Richard 18, 149
Tchaikovsky, Piotr Ilyich 132, 177
Te Rerenga Wairu (Wilson & Wylie) 32
Technicolor 68, 122
Teddy (Fyrst) 32
Tekkon Kinkreet (Arias) 26, 352, 361
Tekkon kinkurito (Arias) 26, 352, 361
Telekinema Cinema 158
television 169, 256, 263, 271, 284, 288, 296, 309, 311, 319, 356, 358
The Tell Tale Heart (Hurtz) **156**, 157
The Tempest (Dunning) 205
Templeton, Suzie 359
Tendril (Kawaguchi) 57, 255
Tenkû no shiro rapyuta (Miyazaki) 280
Tentugal, Manuel 304
Terminator 2: Judgement Day (Cameron) 292
A Terra-cotta Dream (Zamzam) 33
Terry, Paul 14, 61, 95, 96, 97, 140
Terrytoons 96, 140, 193, 219
Tetsuwan Atomu (Tezuka) 26, 28, 190
texture map 238, 400
Tezuka, Osamu 26, 28, 190, 336, 389
thaumatrope 35
Théâtre de M. et Mme. Kabal (Borowcyzk) 201
Théâtre Optique 35
There Lived Kozyavin (Krjanovsky) 22, 196
The Thief and the Cobbler (Williams) 293
Thimble Theatre 106
Thirty-six Views of Fuji (Hokusai) 223
This Way Up (Smith & Foulkes) 374, **374**
"Thomas O'Malley" 215
Thomas, Bob 264
Thomas, Frank 14, 232
Thompson, Eric 216
Thornton, Martin 60
A Thousand and One Nights (Zeman) 172
The Three Caballeros (Disney) 148
Three Little Pigs (Disney) 78, 105, 120
Three Themes (Alexeieff & Parker) 109
Three Wise Men (Ruiz) 33
Thurber, James 157
The Tick (Edlund) 296
The Tie (Eide) 32
Tie Shan Gong Zhu (Wan) 26, 28, 137, 194
Tigabu, Bruktawit 33
Tiger Aspect 356
Tigerstedt, Eric 81
Tim og toffe (Caprino) 32, 226
Time Bandits (Gilliam) 206
Timm, Bruce 288
Timmy Time (Aardman) 302
Tin of Toffee (Caprino) 32, 226
Ting Huan 35
Tintin 20, 324
Tiny Toon Adventures (Warner Bros.) 123
Tippet, Phil 292
Titan A.E. (Bluth & Goldman) 338
To trøtte typer (Nielsen) 360
The Toad Visits His Family (Kibushi) 33
"Toccata and Fugue in D Minor" (Bach) 132
Toei Animation 28, 241
Toei Doga 176
Tokyo Godfathers (Kon) 361
"Tokyo Ondo" 113
Tom and Jerry (cat and mouse) 8, 127, 141, 152, 170, 193, 328
Tom and Jerry (tramps) 96
Tom Sweep (Dudok de Wit) 324
tom thumb (Pal) 171
Tom Thumb 301
Tom Thumb in Trouble (Jones) 122
Tomato 57
Tomioka, Satoshi 57, 322
Tonari no Totoro (Miyazaki) 26, 280
Toonder, Marten 20
Topor, Roland 223
Tortoise and the Hare (Caballo & Walsh) 161
Total Recall 334
Tournier, Walter 33
Townshend, Pete 318
Toy Box 113
Toy Story (Pixar) 8, 14, 264, 298, **299**, 328
Toy Story 3 (Pixar) 14, 390
The Tracy Ullman Show 284
Tracy, Spencer 382
Trainspotter (Astley) 356
The Transformers (Hanna-Barbera) 215
Transforming Heroes (genre) 26
Treasure Planet (Disney) 313
The Tree of Spirits (Sawadogo) 33
The Tree Party (Aram) 33
The Trial (Welles) 109
Triangle (Pärn) 272
trick films 42, 46
Trickompany 308
Trier, Lars von 361
Tri-Ergon 71
Trio (Groppa) 33

A Trip to the Moon (Méliès) 21, 42, **43**
The Triplets of Belleville (Chomet) 7, 21, 344, **344**, 392
Trnka, Jiri 22, 151
    see also Jiri Trnka Studios
Trois Themes (Alexeieff & Parker) 109
Trolldrycken (Bergdahl) 65
Tron (Disney) 16, 244, 248, **248**, 255, 338
Trousdale, Gary 286
Trumbull, Douglas 184
Tse, Brian 337
Tsekhanovsky, Mikhail 22, 98
Tulips Shall Grow (Pal) 140
Tuning the Instruments (Kucia) 22, 325
Turner art prize 57
Turner Broadcast Network 330
Turner, Ted 292
Tusalava (Lye) 116, 117, **117**
TV Cartoons
    see TVC
TVA Dupois 20
TVC 204, 250, 266, 270
The Twelve Months (Ivanov-Vano) 150
Twenty-Four Variations on an Original Theme (Whitney) 166
Twice Upon a Time (Korty & Swenson)
Twisted Tales of Felix the Cat (Oriolo) 74
Two Sisters (Leaf) 228
Tyrlova, Hermina 172

U
Ubu (Dunbar) 236, 236
Ubu Roi (Jarry) 236
Ubu the King (Jarry) 236
Uderzo, Albert 200
UFA 20, 84, 140
Ugler i mosen (Caprino) 226
UK 19, 20, 32, 36, 46, 49, 54, 60, 85, 90, 112, 116, 124, 141, 146, 147, 149, 150, 158, 162, 184, 204, 205, 206, 210, 220, 221, 226, 234, 236, 239, 250, 251, 256, 261, 274, 277, 289, 293, 297, 301, 302, 317, 320–322, 324, 340, 341, 344, 351, 354–359, 366, 370, 372, 374, 375, 389, 392
ukiyo-e 26
Ukraine 272
Ummemo (Berry) 33
Un bon bock (Reynauld) 38
Uncle (Elliot) 346
Uncle Remus stories 148
Une drame chez les fantouches (Cohl) **51**, 53
Une nuit sur le mont chauve (Alexeieff & Parker) 21, 109
The Unicorn in the Garden (Hurtz) **156**, 157
United Auto Workers 145
United Productions of America
    see UPA
Universal Pictures 262
Unkle 320
Unkrich, Lee 342, 390
Up (Pixar) 14, 342, 382–383, **383**, 388
UPA 9, 14, 24, 141, 143, 144, 15, 152, 155, 156–157, 159, 164, 167, 169, 170, 174, 175, 179, 186–187, 188, 193, 205, 218, 221, 331
Upa en Apuros (Quinterno) 33
Uproar in the Studio (Wan) 137
Urashima Taro (Kitayama) 71
Urban, Charles 60
Urbaniak, James 330
Uruguay 33
USA 14, 19, 20, 36, 33, 41, 49, 54, 60, 62, 65, 66, 70, 73, 74, 75, 76, 86, 91, 98, 99, 105, 108, 109, 110, 111, 112, 115, 118, 121, 126, 127, 128, 130, 134, 136, 138, 140, 141, 142, 148, 152, 155, 156, 158, 160, 164, 166, 167, 170, 171, 177, 178, 182, 184, 186, 189, 191, 192, 193, 194, 195, 200, 206, 208, 214, 216, 218, 221, 225, 226, 228, 232, 238, 245, 246, 248, 254, 258, 261, 264, 271, 274, 276, 282, 284, 286, 288, 290, 292, 293, 296, 298, 307, 309, 310, 312, 313, 314, 318, 319, 323, 328, 330, 331, 333, 338, 339, 342, 353, 354, 355, 364, 369, 370, 372, 380, 382, 384, 386, 388–391
Ushev, Theodore 55, 57

V
Vaccarini, Lucchetti and Bassano 33
Valhalla (Madsen & Varab) 32
Valle, Federico 72
The Valley of Gwangi (Harryhausen) 87
Vals im Bashir (Folman) 380, **380**
Van Beuren Studios 96
Van Beuren, Amadee 96
    see also Van Beuren Studios
Vanderbeek, Stan 55
Vánocni sen (Zeman) 172
Varab, Jeff 32
Veira, Clovis 33
Veitch, Joel 311
Veliki miting (Duga) 159
Venezuela 146
The Venture Brothers (Publick, Urbaniak & Warburton) 330
Vere, Alison de 205
Verne, Jules 172
Vernick, Edith 106
Vertigo (Hitchcock) 167, 178
Vestergaard, Jorgen 32
Victory Through Air Power (Disney) 143
video art 57
video games 263
Vietnam 26, 197
The Village (Baker) 277
Vincent (Burton) 245, **245**, 290
Vinton, Will 258–259
    see also Will Vinton Studios
Vip, mio fratello superuomo (Bozzetto) 184
VIP: My Brother Superman (Bozzetto) 184
viral (internet) 263, 309, 311
The Visions of Tay-Pi (Macián) 196
Visual Music 114, 400
Vita Futurista (Ginna) 54
Vitagraph 64, 81
Vivaldi, Antonio 300
Vuk (Dargay) 243, **243**
Vukotic, Dusan 22, 174, 175, 185
Vunak, Dragutin 175
Vynález zkázy (Zeman) 22, 172, **172**

W
Wabbit Twouble (Clampett) 122
Wachowskis 318
Wacky Races (Hanna & Barbera) 170
Wagner, Kurt 320
Waking Life (Sabiston & Linklater) 330
Walczak, Diana 334
Walken, Christopher 110
Walking (Larkin) 14, 209, **209**, 350
Walking with Dinosaurs (Harryhausen) 161
Wallace and Gromit 8, 11, 21, 302, 302–303, 354, 354
WALL-E (Pixar) 342, 369, **369**, 382, 390
Walsh, Seamus 161
Walt Disney: The Triumph of the American Imagination (Gabler) 148
Walters, Roger 251
Waltz with Bashir (Folman) 380, **380**
Wan brothers 26, 28, 137, 194
The War and Momi's Dream (Chomón & Pastrone) 70
War of the Birds (Hastrup)
Warburton, Patrick 330
Ward 13 (Cornwell) 32, 347
Ward, Jay 155
Ward, William A. 85
The Wardrobe (Dunning) 205
Ware, Chris 63
Warner Bros. 14, 121, 122–123, 141, 142, 160, 194, 216, 288, 293, 329, 338
Warren, Gene 171
Warriors of the Wind (Miyazaki) 257
Warudo apâtomento horâ (Otomo) 278
Waste Not Want Not (Porter) 235
Watanabe, Shinichiro 318, 330
Water for Fire Fighting (Halas & Batchelor) 146
Watership Down (Rosen) 236
Watts, Tim 297
wave animation 378
Wavefront Technologies 255
Wedge, Chris 338, 353
Weeks, Clair 26
Wegener, Paul 80
Weighing and Wanting (Kentridge) 33
Welles, Orson 109
Wells, Paul 162
Wells, Simon 312
Wenders, Wim 351
Werner, Eat My Dust (Trickompany) 308, **308**
Werner—Das muss kesseln!!! (Trickompany) 308, **308**
West and Soda (Bozzetto) 20, 153, 231
West Coast experimentalists 15, 184
Western Europe 13, 18–21
Weta studios 388
Whale (Ofuji) 26, 93
Whale, James 119
What is That (Wrake) 357
What on Earth! (Pindal) 32
What's Cookin' Doc (Clampett) 122
What's New Pussycat (Williams) 220
What's Opera, Doc? (Jones) 141
When Life Departs (Fjeldmark) 32
When Magoo Flew (UPA) 152
When the Wind Blows (Murakami) 152, 205, 266, **267**
Where the Wild Things Are 255, 338
Where? (Iskander) 33
Whirlwind (computer) 158, **158**
The White Line (Mohib) 33
White Stripes 331
Whitney, James 14, 56, 166, 178
Whitney, John 178, 225
Who Are We? (Grgic) 202
Who Framed Roger Rabbit (Disney) 14, 17, 79, 100, 142, 192, 200, 263, 271, 274, **275**, 282, 286, 293, 313, 334, 364
Who I Am and What I Want (Shepherd & Shrigley) 341
Who, The 318
"Who's Afraid of the Big Bad Wolf?" 105
Wicked City (Kawajiri) 273
A Wild Hare (Jones) 122
Wile E. Coyote 122, 141, 152
Wilhite, Thomas L. 248
Will Vinton Studios 387
William Gibson 28
William Hearst International Studio 127
Williams St. Studio 330
Williams, Richard 17, 18, 221, 274, 293
Williams, Robin 286
Williams, Steve 292
"Willie the Weeper" (Jackson) 105
Willis, Dave 330
Wilson, Susan 32
The Wind in the Willows (Hall & Taylor) 205, 256, **256**
Windy Day (Hubley) 213
Wings of Desire (Wenders) 351
Winkler, Margaret J. 77
Winslet, Kate 355
Winsor McCay Award 87, 142, 190, 308
Winston, Stan 292
Winter, Milo 221
Winterstein, Franz 146
The Wise Little Hen (Disney) 111
Wise, Kirk 286
Without a Trace (Cristiani) 33, 72
Without Fear (Larkins) 149
Wizards (Bakshi) 219
Wolff Kurt 104
The Wolfman (Hope) 321, **321**
The Woman in the Moon (Lang) 114
Woodruff, Harry 152
Woody Woodpecker 121, 127
World Apartment Horror (Otomo) 278
The World of Peter Rabbit and Friends (TVC) 205
Wormholes (Hillenburg) 319
Wrake, Run 57, 357
Wray, Fay 108
Wrightson, Bernie 244
The Wrong Trousers (Aardman) **11**, 302, 347
Wu Ming (Whitney) 167
Wul, Stefan 223
Wylie, Joe 32

X
Xerox 182, 198, 238, 246, 400
Xu Jingla 26

Y
Ya k vam lechu vospominanem (Khrjanovsky) 196
Yabushita, Taiji 28
Yamatoworks 357
Yantra (Whitney) 166–167, **166**
Yellow Submarine (Dunning) 17, 21, **204**, 204–205, 300
Yershov, Pyotr Pavlovich 150
Yoju Toshi (Kawajiri) 273
Yoram Gross Film Studios 235
The Young Girl and the Clouds (Schwizgebel) 351
Young Sherlock Holmes (Lucasfilm) 264
Your Face (Plympton) 301
YouTube 263
Yozhik v tumane (Norstein) 24, 240, 331
Yrigoyen, Hipòlito 72
Yuasa, Masaaki 352
Yuen, Toe 337
Yugoslavia 157, 159, 175, 211

Z
Z buffering 238
Zagreb Film 22, 24, 159, 174, 174
Zahrada (Svankmajer) 253
Zamzam, Zeinab 33
Zaninovic, Ante 175
Zappa, Dweezil 296
Zappa, Frank 55, 276, 296
Zbrodnia I kara (Dumala) 22, 325, **325**
Zeman, Karel 22, 24, 172, 363
Zemeckis, Robert 334, 335
Zhil-byl Kozyavin (Krjanovsky) 22, 196
Ziehm, Howard 223
Zimbabwe 33
Zimonic, Kresimir 175
"Zip-A-Dee-Doo-Dah" 148
zoetrope 10, 35, 400
Zolotoy klyuchik (Ptushko) 115
Zolotoya antilopa (Atamanov) 150
Zvahlav aneb Saticky Slameného Huberta (Svankmajer) 253

图片来源

本书中使用的图片均已取得相关权利人的许可，出版方谨在此向以下图片提供方表示衷心的感谢。我们已竭尽全力确认并联系每一张图片的来源及版权所有者。对于其中仍存在的纰漏，出版方表示诚挚的歉意，并将在再版时予以更正。

6–7: © Pathé
Ronald Grant Archive

8: © Disney
British Film Institute

9: Left: Courtesy Gaumont Pathé Archives
The Kobal Collection
Right: © Passion Pictures

11: © Aardman/Wallace & Gromit Ltd. 1993

15: © Disney
British Film Institute

16: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. Ryan, 2004, National Film Board of Canada

19. © Jonathan Hodgson

21: THE TRIPLETS OF BELLEVILLE
A film by Sylvain Chomet
© 2002 Les Armateurs/Production Champion/Vivi Film/France 3 Cinéma/RGP France/Sylvain Chomet

23: © Zagreb Film

25: British Film Institute

27: © 1988 MASHROOM/AKIRA COMMITTEE All Rights Reserved.

29: Shanghai Animation Film Studio
British Film Institute

30: © Jo Beom-jin

31: The Freedom Song
Director: Narayan Shi
Executive Producer: Shashanka Ghosh
Head of Production: Suresh Eriyat
Produced at: Famous House of Animation
Animation Supervisor: Vaibhav Kumaresh
Styling and Background design: Nilima Eriyat
Music: V.J. Traven

37: The Kobal Collection

39: The Kobal Collection

40: The Kobal Collection

43: British Film Institute

47: British Film Institute

48: The Kobal Collection

49: British Film Institute

50: Courtesy Gaumont Pathé Archives
The Kobal Collection

51–52: British Film Institute

55: British Film Institute
Photo used with permission of the National Film Board of Canada

56: © Semiconductor

59: British Film Institute

63: British Film Institute

67: Inkwell Studios
The Kobal Collection

69: British Film Institute

71: The Kobal Collection

73: Jewel
The Kobal Collection

75: © FTCP, Inc.
British Film Institute

76: The Ronald Grant Archive

79: © Disney
British Film Institute

80: British Film Institute

82–83: British Film Institute

84: British Film Institute

86: British Film Institute

88: British Film Institute

91: British Film Institute

92: British Film Institute

97: © Disney
British Film Institute

98: © Disney
The Ronald Grant Archive

101: Reproduced with the kind permission of King Features, a division of Hearst Holdings, Inc.
British Film Institute

102: Wladyslaw Starewicz Production
British Film Institute

104: The Kobal Collection

107: Reproduced with the kind permission of King Features, a division of Hearst Holdings, Inc.
British Film Institute

110: British Film Institute

112: The Ronald Grant Archive

115: GUFK/Mosfilm
The Kobal Collection

116: © Royal Mail Group Ltd. 2010, courtesy of The British Postal Museum & Archive
British Film Institute

117: Courtesy Len Lye Foundation
British Film Institute

119: © Disney
British Film Institute

120: © Disney
British Film Institute

125: © Royal Mail Group Ltd. 2010, courtesy of The British Postal Museum & Archive
British Film Institute

129: © Disney
British Film Institute

130–133: © Disney
The Ronald Grant Archive

134–135: © Disney
The Ronald Grant Archive

138–139: © Disney
British Film Institute

145: © UPA/Bosustow Media Group

147: © The Halas & Batchelor Collection

148: © Disney
British Film Institute

150: © Soyuzmultfilm/FSUE

151: Ceskoslovensky Statni Film
The Kobal Collection

153: IMA Film
The Kobal Collection

154: © Disney
British Film Institute

156: © UPA/Bosustow Media Group

157: © UPA/Bosustow Media Group
The Kobal Collection

159: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. Neighbours, 1952, National Film Board of Canada

160: © The Ray & Diana Harryhausen Foundation

162: © The Halas & Batchelor Collection

163: © The Halas & Batchelor Collection
British Film Institute

164–165: © Disney
British Film Institute

166: Top: James Whitney (American, b. Altadena, Cailfornia 1922–1982)
YANTRA, 1955, Still Frame
16mm film, color, sound, 8 minutes
© Estate of John and James Whitney
Bottom: James Whitney (American, b. Altadena, Cailfornia 1922–1982)
LAPIS, 1965, Still Frame
16mm film, color, sound, 10 minutes
© Estate of John and James Whitney

173: CSF/Filmove
British Film Institute

174: © Zagreb Film

176: Toei Doga
British Film Institute

179: © The Hubley Studio, Inc.

181: © Harry Smith Archives
British Film Institute

182–183: © Disney
The Ronald Grant Archive

185: © Zagreb Film

186–187: © UPA
The Kobal Collection

188: © Soyuzmultfilm/FSUE

189: Courtesy of the Estate of Stan Brakhage and Fred Camper (www.fredcamper.com)

191: The Pink Panther Show
© 1969 Mirisch-Geoffrey D. F.
All rights reserved.
Courtesy of MGM MEDIA LICENSING.
British Film Institute

192: © Disney
British Film Institute

195: Shanghai Animation Film Studio
British Film Institute

198–199: © Disney
British Film Institute

202: © Zagreb Film

204: © Subafilms Ltd.

206: Python (Monty) Pictures Limited
British Film Institute

209: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. Walking, 1969, National Film Board of Canada

210: © The Small Films Treasury
British Film Institute

211: © Zagreb Film

213: © The Hubley Studio, Inc.

214–215: © Disney
The Ronald Grant Archive

217: © 1972 SERGE DANOT – MARTINE DANOT.
All rights reserved.
The Kobal Collection

218: Fritz the Cat
© 1972 Aurica Finance Company
All rights reserved.
Courtesy of MGM MEDIA LICENSING.
The Kobal Collection

220: © Canal + Image UK
British Film Institute

222: Argos Films
The Kobal Collection

227: © Caprino Studios
www.caprino.no

228: Brut Productions/Pannonia Filmstudio
The Ronald Grant Archive

229: Target International Films Limited
The Kobal Collection

230: © Bruno Bozzetto/Bruno Bozzetto Distribution S.n.c.
The Kobal Collection

232–233: © Disney
The Ronald Grant Archive

234: © Jeff Keen

235: Yoram Gross Films Ltd.
The Kobal Collection

236: © Geoff Dunbar

239: © The Halas & Batchelor Collection
British Film Institute

241: Original comic books created by Monkey Punch. All rights reserved. TMS All rights reserved.
The Kobal Collection

242: Antenne 2/ Gibe Films/Paul Grimault Films/ Canal +
The Ronald Grant Archive

243: Pannonia Filmstudio/Hungarofilm/Infafilm

The Ronald Grant Archive
244: © The Halas & Batchelor Collection
245: © Disney
British Film Institute
247: The Secret of NIMH
© 1982 MGM Television
Entertainment Inc.
All rights reserved.
Courtesy of MGM MEDIA LICENSING.
The Kobal Collection
249: © Disney
British Film Institute
250: TVC/Meltdown
The Kobal Collection
252: Directed by Jan Svankmajer.
© Jan Svankmajer/Athanor Films
British Film Institute
253: Designed by Eva Svankmajerova. Directed by Jan Svankmajer.
© Jan Svankmajer/Athanor Films
The Kobal Collection
256: Cosgrove Hall Films
The Ronald Grant Archive
258: © Will Vinton
www.vinton.net
British Film Institute
260: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. The
Big Snit, 1985, National Film Board of Canada
265: © 1986 Pixar
266: TVC/Meltdown
British Film Institute
267: TVC/Meltdown
The Kobal Collection
268–269: © Zeitgeist Films
British Film Institute
271: Joanna Quinn
British Film Institute
272: © Joonisfilm
274: © Touchstone Pictures & Amblin Entertainment, Inc.
British Film Institute
275: © Touchstone Pictures & Amblin Entertainment, Inc.
The Kobal Collection
276–277: © Brett Ingram/Bright Eye Pictures
278–279: © 1988 MASHROOM/AKIRA COMMITTEE All Rights Reserved.
281: "HOTARU NO HAKA" © 1988 Akiyuki Nosaka/Shinchosha Co. All Rights Reserved
282–283: © Disney
The Ronald Grant Archive
285: 'THE SIMPSONS'™ & ©1990 Twentieth Century Fox Television. All rights reserved.
British Film Institute
287: © Disney
British Film Institute
289: © Barry Purves
290: © 1993 Touchstone Pictures.
All Rights Reserved.
British Film Institute
291: © 1993 Touchstone Pictures.
All Rights Reserved.
The Kobal Collection
292: © Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc.
British Film Institute
295: © Disney
British Film Institute
297: "The Critic" courtesy of Sony Pictures Television
The Ronald Grant Archive
298: © Disney. Mr. Potato Head® is a registered trademark of Hasbro, Inc. Used with permission © Hasbro, Inc. All Rights Reserved.
British Film Institute
299: © Disney
British Film Institute
300: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. The End of the World in Four Seasons, 1995, National Film Board of Canada
301: © Bolex Brothers
The Kobal Collection
302: © Aardman/Wallace & Gromit Ltd. 1995
304: © Pedro Serrazina
308: Neue Constantin Film Produktion
The Kobal Collection
309: South Park © 1997 courtesy of Comedy Central. All Rights Reserved.
British Film Institute
310: © Plymptoons
312: "The Prince of Egypt"™ & © 1998 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
The Kobal Collection
314: "Antz"™ & © 1998 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
British Film Institute
315: © 1998 Disney/Pixar
The Ronald Grant Archive
316: KIRIKOU AND THE SORCERESS
A film by Michel Ocelot
© 1998 Les Armateurs/Odec Kid Cartoons/France 3 Cinéma/Monipoly/Trans Europe Films/Exposure/RTBF/Studio O
320: © Pascal Blais Studio
321: © Passion Pictures
322: © Ideal Standard Film
323: © Jonathan Hodgson
324: © Dudok de Wit Animation
325: © Bow and Axe Entertainment
326: Courtesy A. Film Production
© 2000 Help! I'm A Fish™
327: The Freedom Song
Director: Narayan Shi
Executive Producer: Shashanka Ghosh
Head of Production: Suresh Eriyat
Produced at: Famous House of Animation
Animation Supervisor: Vaibhav Kumaresh
Styling and Background design: Nilima Eriyat
Music: V.J. Traven
328: "Shrek"® & © 2001 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
British Film Institute
329: © 2001 Disney/Pixar
British Film Institute
333: Chris Lee Productions/Square Company
The Kobal Collection
335: Odyssey Entertainment
The Kobal Collection
337: © 2001 TEZUKA PRODUCTIONS/METROPOLIS COMMITTEE
338: 'ICE AGE'©2002 Twentieth Century Fox. All rights reserved.
The Kobal Collection
339: © Disney
The Ronald Grant Archive
340: © Passion Pictures
341: © Chris Shepherd
343: © 2003 Disney/Pixar
British Film Institute
345: THE TRIPLETS OF BELLEVILLE
A film by Sylvain Chomet
© 2002 Les Armateurs/Production Champion/Vivi Film/France 3 Cinéma/RGP France/Sylvain Chomet
346: © Melodrama Pictures
347: © Peter Cornwell
Photo: Glenn Watson
www.ward13.com.au
349: © 2004 Disney/Pixar
British Film Institute
350: Photo used with permission of the National Film Board of Canada. Ryan, 2004, National Film Board of Canada
351: © Marc Craste/Studio aka
351: Courtesy Studio GDS. Photo used with permission of the National Film Board of Canada
352: © 2004 Katsuhiro Otomo, Mash Room/Steamboy Committee
353: "Madagascar"® & © 2005 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
The Kobal Collection
354: "Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit"™ & © 2005 Aardman Animations Ltd. © 2005 DreamWorks Animation LLC. All Rights Reserved.
British Film Institute
356: © ABD/Ent. One UK Ltd. 2003
357: © Run Wrake
358: © Blur Studio
358: © Modern Toss 2007
359: © Breakthru Films
www.breakthrufilms.co.uk
360: © Storm Studios AS
362: © Jo Beom-jin
363: © The Blackheart Gang
365: © Disney
The Ronald Grant Archive
366: © Semiconductor
366: © 2.4.7 Films
British Film Institute
367: Courtesy Filmax Pictures, S.L.
368: © Oktapodi 2008. Courtesy the Oktapodi directors and GOBELINS, l'ecole de l'image
369: © 2008 Disney/Pixar
The Ronald Grant Archive
370–371: © Don Hertzfeldt
372: © 2008 Universal Pictures
The Kobal Collection
374: © Smith & Foulkes/Nexus Productions Ltd.
375: © Stephen Irwin
376–377: © 2007 Prima Linea Productions, La Parti Production, Def2Shoot, Denis Friedman Productions
www.PeursDuNoir-lefilm.com
www.FearsOfTheDark-TheMovie.com
379: © ROBOT
380–381: Match factory
British Film Institute
382–383: © 2009 Disney/Pixar
The Ronald Grant Archive
384–385: © 2010 Disney Enterprises, Inc.
386: © 2009 Focus Features LLC
The Kobal Collection
387: © 2007 Focus Features
The Kobal Collection
389: © Autour de Minuit.
The Kobal Collection
391: © Kirsten Lepore
393: © Pathé
Ronald Grant Archive

1536163

致谢

感谢：

Sylvain Chomet
ASIFA California
Margaret Adamic
Lela Budde
Rob Stevenhagen
Amid Amidi
Giannalberto Bendazzi
David Bowers
Andrew Ruhemann
Gary Thomas
Chris O'Reilly
Smith and Foulkes
Siri Melchior
Ruth Fielding
Fraser Maclean
Vivien Halas
Don Hertzfeldt
Helen Grundy
Tim Hope
Tee Bosustow
Graeme Struthers
Ciaran Brennan
Jonathan Hodgson
Luke Vernon
Liz Farrelly
David Curry
Jon Link
Patrick Beirne
Richard Shoup
Ruth Ducker
Sevil Bajarama
Marc Craste
Kim Craste
Suzie Templeton
John Hardwick
Caprino Studios
Jo Beom-Jin
Kerry Baldry
Chris Shepherd
Tony Ealey
Nick Harrop
Colin Alexander
Caroline Miller

在这里要特别感谢我的父母艾伦和戴安娜，他们给了我很大的鼓励，也要感谢我的家人海伦、路易斯和艾西，谢谢他们总是有足够的耐心。

资料搜编：

Marian Cleary
Andrew Thomas
Erik Kuska
Ceu D'Ellia
Anne Lise Andreasen
John Walker
Izzy Archer
Martin Richardson

如想联系作者，请电邮：
WHOA.Stephen.Cavalier@gmail.com

❤ 想要寻找一本可以“一站式”了解世界动画史的图书？那就是它了！无论是手绘动画、定格动画还是数字动画，作者史蒂芬·卡瓦利耶所作的评论都足够犀利简洁、一针见血。

—— 美国内布拉斯加大学林肯分校教授、知名影评人Wheeler Winston Dixon

❤《世界动画史》如史诗般向我们展现了核心动画技术的演化历程……这是一本既赏心悦目，又能带给你无限乐趣的书。

——《图书馆杂志》（*Library Journal*）

❤ 这是一次奇妙的旅程，我们经由那些不同寻常或者闻所未闻的艺术家们的创作，体会到各种惊奇与争议。他们为我们提供了全新的眼光与视角，去重新体味那些我们曾经最爱的动画。

—— 来自subtitledonline.com的评论

❤ 本书拥有丰富的插图与深刻的阐释，确实是一本好书。

——《每日快报》（*Daily Express*）

❤ 这本书好像拥有某种魔力，你很难不被它吸引。

——《星期日邮报》（*Mail on Sunday*）

❤ 卡瓦利耶曾为斯皮尔伯格和迪士尼工作。本书为我们展现了一部广阔的动画发展史，他完成得很棒。

——《我们爱这本书》杂志（*We Love this Book*）

梦想家

ISBN 978-7-5117-1498-5

9 787511 714985 >

定价：198.00元